

video **ZAP!**

games **8 BIT**

MYTH

**L'IMMAGINAZIONE
A 8 BIT**

Dicembre 1989 - Anno IV Numero 40 - Lire 4000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

**Shoot'em up
bellici
CABAL
OPERATION
THUNDERBOLT**

**A TUTTO
GAS!
TURBO
OUTRUN
STUNT CAR
RACER
CHASE HQ**



SUPER WONDER BOY

Impersona il biondissimo "SUPER RAGAZZO DELLE MERAVIGLIE" e sconfiggi il Drago MeKa per riportare la pace nel Regno di Wonderland!



Disponibile per
C64
SPECTRUM
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

LEADER
Electronic Arts

 **ACTIVISION**

SEGA

The Basket Manager®

PREZZI CONSIGLIATI

C 64 (CASS.): £ 20.000

C 64 (DK): £ 25.000

AMIGA: £ 39.000

ATARI ST: £ 39.000

PC IBM & CO.: £ 39.000

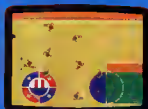
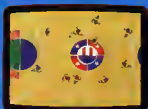
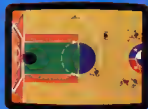
Da SIMULMONDO il più grande basket della storia del software. Tutta l'emozione e la giocabilità che volete, tutto lo splendore grafico e la fluidità dei movimenti che sperate; tutta, proprio tutta la potenza e il realismo dello sport dei giganti.

- ☐ cinque giocatori contro cinque visti dall'alto
- ☐ velocissima e tridimensionale
- ☐ schiacciate con sorpresa
- ☐ palleggie e tiro
- ☐ manager dedicato e moltissime strategie di gioco
- ☐ uno o due giocatori umani
- ☐ time out e sostituzioni
- ☐ realismo, potenza, simulazione

**E' USCITA
LA VERSIONE
AMIGA!**



ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD



Hard Drivin'

L'ULTIMISSIMO simulatore di guida che surclassa tutti gli altri. Hai mai pensato di poter guidare una potentissima macchina sportiva in occasione di una gara? Oppure sei mai saltato da un ponte o hai mai sperimentato un traumatizzante cerchio della morte? Ebbene, questa è la tua occasione!!!

Forse il brivido dell'altissima velocità è ciò che può davvero entusiasmarti. Dai gas al tuo motore o cerca di mantenere il controllo della macchina tra i mille ostacoli.

HARD DRIVING, tutta una nuova esperienza di guida, con:

- Realismo a 3 dimensioni
- Diversi circuiti, con la possibilità angolare a 360°
- Qualificati e sfida il pilota migliore!

Disponibile in novembre per: C64, Amstrad L. 15000
Amiga, PC L. 29000



© 1989 Tengen Inc. All rights reserved.
by Atari Games Corporation.
Permitted by: Jaguar Program 10.00. Binary Group 0.00

TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions

LEADER
IN COIN-OP CONVERSIONS

DOMARK

Sommario

The Games

8 TURBO OUTRUN
Questa volta si corre sul serio

12 CABAL
Questa volta hanno fatto cilecca...

14 STUNT CAR
Asfalto e scintille dalla MicroStyle

16 BATTLE CHESS
La Scacchiera "Ultraviolenta"

18 MYTH
Un videogioco... mitico!

20 WICKED
Bytes... stregati!

22 CHASE HQ
Quattro ruote contro il crimine

28 STRIDER
Dalla Russia con... (riempite voi)

28 STRIDER
Dalla Russia con... (riempite voi)

Usual Ones

7 EDITORIALE
Climi 'natalizi'...

47 AGGIORNAMENTO
Due update, ma altre sono 'in caldo'

50 BUDGET GAMES
Quattro spiccioli di software

69 TDP SECRET
A caccia di Alien e altro...

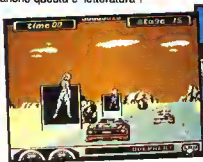
64 ZZAP! PARADE
New entries e dieci titoli in più

76 POSTA
Tre pagine tutte da leggere...
anche questa è 'letteratura'?

New Ones

34 COMPILATIONS
Due proposte per 'regalarsi' qualche bit di nostalgia...

44 ACTIV... ITY
Il nostro intrepido (e temerario)
inviato raggiunge l'Activision a...
Milano!



Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli

Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello

Capo Redattore: Stefano Gallarini **Digital Layout:** Adelaide Mansi **Redazione (italiana):** Giorgio Baratto, Antonello Jannone, M.B.F., Paolo Cardillo, William e Giorgio Baldacchini, Massimo Reynaud, Marco Galardi, Marco Auletta, Fabio Rossi, Simone Crosignani, Max Di Bello **Grafica:** Giovanni Papandrea, Fabio d'Italia, Donatella Elia **Redattori (inglesi):** Stuart Wynne, Phil King, Robin Hogg, Lloyd Mangram, Paul Rand **Indirizzo Redazione:** Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **VIDEO TEL. Mailbox:** 013171679 **Fotolito European Color** - Milano - Tel. (02) 6472405 **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità:** SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione:** ME PE S.p.A. - Via Farnagosta, 75 - 20124 Milano

Su licenza di NEWSFIELD PUBLICATION

Publicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%

Abbonamento 11 Numeri €35.000, **arrivati al doppio del prezzo di copertina.** Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

the 16-bit GAMES machine

Novità dal Giappone:
LA NUOVA PC ENGINE
I Cartoon Games
Made in U.S.A.

S S I: strateghi si nasce
Musica & Computer
Grandi meeting:
Activision, Mirror Soft,
U.S.Gold



Jingle Bells...

Ebbene sì, questa volta un'Editoriale 'vecchio stile' con tanto di smanceria natalizie e fiocchi di neve (a proposito, che fine ha fatto la neve?).

A parte il clima festivo, considerate che Zzap! compie, con questo numero, il suo quarantesimo 'complesso' quaranta, un numero biblico, il segno di una fedeltà e di un entusiasmo che, grazie a voi tutti, ci ha accompagnato e — speriamo — ci accompagnerà fino al 2000 (e oltre?), quando Zzap! verrà venduto su microfilm o potrete acquistare tutta la raccolta su CD o su videodisco interattivo... stavo scherzando, ma non si sa mai.

In ogni caso voglio approfittare di questo spazio per abbracciare tutto lo staff (ve lo avevano detto che sana 'grossa', no?) di Zzap! e The Games Machine e ringraziarli per la collaborazione (e chi è, Robocop?) e per tutti i momenti di simpatia e di entusiasmo che abbiamo condiviso (no, non sto per licenziarmi, è che sono diventato papà... e mi sento molto più buono... e poi, è Natale!).

Zzap! è oggi più che mai una grande famiglia (con le sue pecore nere, naturalmente...), una famiglia di cui anche voi fate parte, e che ritrovate ad ogni pagina sfogliata con lo spirito redazionale di AJ, di MA, di Steve, di Giorgio (camuffato sotto mille altri volti per il solito problema di 'identikit caricaturale'), di MBF (l'epistolario più veloce della Brianza), del 'dinamico duo' Baldaccini e di PC (che sta per Paolo Cardillo, e non Personal Computer) — senza trascurare i nuovi arrivi che conoscerete scorrendo il 'colophon' sotto il sommario.

E se volete passare un Natale più felice, un Natale nuovo e ricco, fatevi un regalo: compratevi due copie di Zzap! anziché una... stavo scherzando (cosa ci posso fare? Qui da noi è sempre Carnevale...).

In ogni caso, passate un Natale scatenato e tanti auguri da tutti noi!

Bonaventura Di Bello & lo staff di Zzap!

COMMODORE 64			SPECTRUM		
BALLISTIX	[cd L. 18.000]	36	CHASE HQ (GC)	[cass. L. n.p.]	22
BATTLE CHESS	[disco L. n.p.]	16	BATMAN - THE MOVIE (GC)	[cass. L. 18.000]	47
CABAL	[cd L. 15/18.000]	31	FIGHTING SOCCER	[cass. L. 18.000]	42
COBRA (budg.)	[cass. L. 7.500]	51	MYTH	[cass. L. n.p.]	18
DIZZY TREAS. ISLAND (budg.)	[cass. L. 5.000]	50	OP. THUNDERBOLT (GC)	[cass. L. n.p.]	29
DRAGON SPIRIT	[cd L. 15.000]	30	WINNERS (comp.)	[cd L. 29/29.000]	35
FIGHTING SOCCER	[cd L. 15/18.000]	42			
F. BRUNO'S BOXIN' (budg.) (MA)	[disco L. 10.000]	52	AMSTRAD CPC		
HYPERSPORTS (budg.) (MA)	[cass. L. 7.500]	50	ALTERED BEAST	[cass. L. 18.000]	48
MYTH (GC)	[cd L. n.p.]	18	BATMAN - THE MOVIE	[cass. L. 18.000]	47
OXOXIAN	[cd L. 15.000]	32	DRAGON SPIRIT	[cass. L. 15.000]	30
STRIDER	[cd L. 15.000]	24	FIGHTING SOCCER	[cass. L. 18.000]	42
STUNT CAR RACER (GC)	[cd L. 29/39.000]	14	STRIDER	[cass. L. 15.000]	24
STREET FIGHTER (budg.)	[cass. L. 7.500]	54	WINNERS (comp.)	[cd L. 29/29.000]	35
TURBO OUTRUN (MO)	[cd L. n.p.]	8			
WICKED (GC)	[cd L. n.p.]	20			
WINNERS (comp.)	[cd L. 29/29.000]	35			
XENOPHOB	[cd L. 29/39.000]	26			
XMAS COLLECTION (comp.)	[cd L. 18/18.000]	34			

[N.B. I prezzi, ove presenti, sono riportati a puro titolo indicativo; pertanto i lettori sono invitati a consultare i listini degli importatori e del negozi per un maggiore chiarimento. La Redazione non si assume responsabilità in caso di errori.]

TURBO Out Run

64



US GOLD, cassatta e disco

● Asfalto rovente par la US GOLD

La settimana scorsa avevo consegnato in anticipo il materiale par TGM a così ho deciso di prendermi qualche giorno di riposo. Dopo aver oculatamente ponderato tutte le alternative possibili ho deciso per un week-end negli States e precisamente a New York dove posseggo un piccolo attico in Park Avenue. L'idea era resa ancora più allattanta

dal fatto che avevo un bel-l'appuntamento già concordato con Crissy (una delle mia numarosissime girls) per festeggiare la sua recente copertina di Vogue. Mentre ero ancora placidamente immerso nell'idromassaggio profumato mi sono ricordato di chiamare al telefono Ayrton (che sarebbe il mio meccanico personale) per chiedergli se era già arrivato il preziosissimo gioiellino che attenda-



Fantastico, stupendo, meraviglioso! Non avrei mai potuto immaginare che sarebbe stato possibile vedere un 3-D così perfetto su un 64, eppure questo è avvenuto sia con Power Drift sia ora con Turbo Out Run. Se il primo rappresentava una realizzazione pressoché perfetta in un singolo caricamento, adesso ci troviamo di fronte al capolavoro assoluto fra i multi-load. Questo perché sarebbe stato praticamente impossibile trasportare tutti i particolari del coin-up originale in un "file" unico, ma, aggiungo io, avrei pensato che la cosa sarebbe stata comunque impossibile anche se convertita in un programma a multicaricamento, eppure questo è avvenuto! Mai viste una simile quantità di dettagli: una presentazione stupenda con tanto di effetti digitalizzati (ad opera dei Maniacs of noise), una prospettiva eticacissima, i tonali parallattici e dettagliatissimi, la polizia che ti insegue e ti vuole sbattere fuori strada, gli ostacoli disseminati lungo il percorso, le condizioni atmosferiche che mutano avanzando nel gioco, la possibilità di comprare attrezzature aggiuntive par la macchina, e, dulcis in fundo, la strepitosa cartina finale che vi mostra fino a che punto siete arrivati. Senza dubbio la miglior conversione Sega di tutti i tempi se non proprio la migliore in assoluto.

vo con impazienza. La risposta affermativa mi procurò un intenso piacere, la mia

parto sempre della macchina. Ho acceso il motore e il mio cuore e la mia mente sono subito entrate in con-

crocio fra la quinta e le quarantaduesima, luogo in cui era prefissato l'appuntamento. Per la seconda volta nella stessa sera il cuore smet-

appropriata come sottofondo, veniamo affiancati da un burinotto alla guida di un Porsche 959 che inizia a lanciare maliziose occhiate alla mia compagna. Non appena il semaforo diventa verde lascia circa due centimetri di gomma sull'asfalto, ma lo fulmino in ripresa e prendo un notevole margine di vantaggio. Purtroppo però un altro semaforo rosso mi costringe a fermarmi e così ecco che mi affianca ancora sempre con quel ghigno burlardo sulle labbra, ma quel che è peggio è che Crissy non solo non lo ignora ma inizia a squadrarlo con sguardi conturbanti (A quel punto mi è venuto il terribile dubbio che probabilmente le riviste di moda non devono essere state le uniche a dedicare la copertina...). La situazione stava divenendo sempre più insostenibile quando lui abbassa il finestrino e mi dice "coast to coast" (che in americano non significa che vuole la mia ragazza a tutti i costi, ma che mi propone una sfida attraverso l'America fino alla costa occidentale). La sua idea di partire per un viaggio di quattromila miglia e raggiungere la costa pacifica mi faceva letteralmente cadere le palle... ma quando Crissy si gira guardandomi come fossi una mezza cazzetta etendendo una mia risposta non ho potuto proprio tirarmi indietro ed ho accettato la sfida. Probabilmente voi nemmeno immaginate che cosa significa partecipare alla gara che attraversa l'America da una parte all'altra, bisogna affrontare ogni tipo di situazione: il traffico delle grandi città, il caldo asfissiante delle regioni desertiche, il gelo delle montagne rocciose, gli imprevisti delle grandi pianure e delle foreste, senza contare le orde di poliziotti che ti inseguono per farti moderare la velocità (e non si può certo dire che nel fare ciò usino le buone maniere!), insomma una storia mica da ridere. Oltre a tutto questo c'è anche da dire che, pena la squalifica, bisogna rimanere entro certi limiti di tem-



nuova e fiammante Ferrari F40 rosso fuoco era perfettamente messa a punto e mi attendeva in garage. Stavo per uscire dalla vasca quando mi assale un dubbio angoscioso e richiamo immediatamente Ayrton per sincerarmi che sia dotata di cambio manuale proprio come le voglio io (ma si può anche ordinare con il cambio automatico). La conferma arrivò puntuale e così ebbi nuovamente modo di compiacermi dell'efficienza dei miei collaboratori, e non vedo come altrimenti potesse essere visti e considerati i dollari che gli elargisco mensilmente (Senza contare i bonus supplementari come la vecchia e ormai fuori moda Testarossa che mi aveva accompagnato in tante precedenti avventure). Mentre l'ascensore scende rapidamente e contoquattordici piani che mi separavano dal garage sentivo la trepidazione che cresceva di attimo in attimo, poi eccola finalmente al mio cospetto, bella, armoniosa, accattivante, sensuale... (intendiamoci,

già con l'infinito, la sensazione è stata unica e impetibile, ma non avevo molto tempo per rimanere ad ascoltare con le palpebre socchiuse quella melodiosa sinfonia, Crissy mi aspettava e non sapevo se avrebbe continuato a farlo ancora per molto (Ehi Le donne...). Così sfioro dolcemente l'acceleratore che mi proietta nelle strade affollate di New York. In pochi secondi arrivo all'in-

te di battere per qualche secondo, era bellissime, armoniosa, accattivante, sensuale (Adesso sì che parlo della ragazza). Dopo l'affettuoso saluto (che tralascio per non farvi morire di invidia) ci dirigiamo verso il Rockefeller Center dove si teneva il ricevimento esclusivissimo cui eravamo invitati. Al primo semaforo, mentre ero intento a cercare la cassetta più





TEST

po previsti per ognuna delle sedici tappe che li separano dal traguardo. Ad ogni modo la decisione era presa, ero dotato di una macchina favolosa e avevo nelle vene il mitico sangue italiano che al volante (E non solo...) è

già una bella garanzia. E così eccoci alla via, parto subito molto bene e prendo il comando anche sfruttando il turbo-boost che mi consente delle accelerazioni incredibili, ma, contemporaneamente, devo fare molta

ragazza la gara la vincerò io...

... Ma ecco che ormai sono quasi arrivato in California, ce l'ho praticamente fatta, ne ho passate sì di cotte e di crude, ma adesso la vittoria non può sfuggirmi, Mal-

non proprio tutto è uno scherzo del sonno, Turbo Out Run esiste realmente, è qui sotto le mie mani ed è vero, è vero, E' VERO!



Ma che cosa volete ancora, non vedete che sto giocando! Lo sappiamo, lo sappiamo, ma devi fare un commento. Come un commento, non ho mica tempo da perdersi lo sapete, e poi, cari lettori, non saprei proprio da dove iniziare, non mi vengono le parole e se anche mi venissero ne servirebbero troppe, mentre io voglio tornare e scorrazzare per l'America. Così vi do un consiglio: fate in modo di trovarvi Turbo Out Run sotto l'albero di Natale, se apprezzate le corse in macchina è il miglior regalo che potreste ricevere."



attenzione a non far surriscaldare troppo il motore (Oltretutto è ancora in rodaggio). Ben presto arrivo al primo check-point con pochissimo distacco dal fizio in Porsche, ma, mentre mi sto preoccupando di apportare le opportune modifiche alla vettura per una resa migliore, accade che Crissy mi pianta in asso e monta sulle vetture di quel...%&\$\$-% (A quel punto ero sicuro: decisamente non doveva essere stata solo sulla copertina di Vogue!). Ma non sono certo tipo da perdersi d'animo, con o senza

bù aspettami!

"Heil Max, su dai svegliati che è tardi!" Ma... come è tardi!... Accidenti! Che disdetta, era solo un sogno. Però, fermi tutti, aspettate un momento,



Mark Kelly e Steve Crow meritano indubbiamente un posto di rilievo nel firmamento dei programmatori per 64. Dopo l'eccellente conversione di Mr. Heil si trovavano ad affrontare un ostacolo tutt'altro che indifferente: convertire Turbo Out Run. Bene, ce l'hanno fatta! Nonostante i quattro caricamenti (per altro molto veloci) che contengono ognuno quattro delle sedici tappe globali, il programma non perda mai un colpo; e come potrebbe! Grafica stupenda, giocabilità Indescrivibile, il turbo che ti gasa a non finire, gli scontri con la polizia che convergono quel non so che di trasgressivo, per non dimenticare la love-story con la ragazza che ti stimola ulteriormente. Insomma se vi perdete questo titolo non vale nemmeno la pena che facciate la patente, non siete proprio il tipo!"

PRESENTAZIONE 98%

Introduzione degna di un simile programma, con tante di effetti e campionati.

GRAFICA 95%

La Ferrari è favolosa (ma potrebbe una rossa di maranello non averla?), le altre macchine sono disegnate molto accuratamente e (finalmente) non sembrano saltare fuori all'improvvisa da un'altra dimensione. Tutti i livelli sono molto vari e tutti molto dettagliati.

SONORO 96%

Grandissima musica d'introduzione e di sottofondo realizzata dal Maniacs of Noise. Si potrebbe fare un remix e pomparla in discoteca!

APPETIBILITÀ 97%

Forse non è vete presentata che cosa significhi avere un simile coin-up in casa. Provatele e poi ne riparleremo...

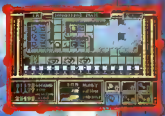
LONGEVITÀ 96%

I cinque crediti di cui disponete vi faranno fare un po' di strada, ma per ora e termine la gara non sarà sicuramente in gioco da ragazzi (ricordatevi che gli schermi sono 16!).

GLOBALE 97%

Presentato da premio Oscar e assolutamente fedele (specie nella giocabilità) al coin-up. E questo già vi dice tutto...

Rock'n Roll



Devi riuscire a controllare la tua palla attraverso un mondo fantastico che si districa in più livelli con molteplici ostacoli - Armati di coraggio e scoprirai che non passerà molto tempo prima di vendere la tua anima a Rock'n Roll!!!

LEADER
CONSUMER ELECTRONICS

Rainbow Arts

Disponibile per:
C64 cassetta Lit. 15.000
C64 disco Lit. 15.000
AMIGA Lit. 29.000
ATARI ST Lit. 29.000



TEST

CABAL

64

OCEAN, cassetta e disco

No, non è il gioco del libro di Clive Barker, quello è Nightbreed, ma piuttosto la conversione di un pressoché sconosciuto coin-op della ancora più "famosa" Tad Corporation. Come al solito per i giochi arcade lo schema di gioco è molto terra-terra. Un commando americano è stato scelto per una missione ad alto rischio: penetrare in un territorio diviso in 20

davanti a lui. Muovete il joystick a destra o sinistra e sia l'uomo che il mirino si muoveranno. Muovetelo su e giù e potrete muovere il mirino senza che l'uomo si sposti. I proiettili sono illimitati, al contrario delle granate che sono molto utili per eliminare carriarmati, elicotteri, edifici, e tutta la gente che vi guarda con aria cattiva.

Ogni tanto escono fuori dalla confusione della battaglia delle icone che atterrano alla base dello

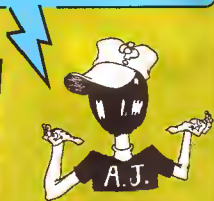
Tanto per cambiare, ecco un'altra conversione da coin-op marcata Ocean ed ecco un altro giudizio da parte dei miei colleghi britannici sul quale non sono d'accordo. Sarà perché cerco di mettermi dal punto di vista dell'acquirente (o forse perché la Ocean non ha pagato anche me...), comunque non reputo questo gioco tanto bello e avvincente quanto hanno fatto gli Inglesi. Pensate che neanche il coin-op era tanto stupendo e varlo, ed era dai tempi di Space Invaders che non vedevo un schema di gioco così limitato. OK, la conversione è abbastanza fedele, ma sono riusciti a convertire coin-op ben più difficili (leggi: Power Drift o Thunderblade). Cosa vi devo dire? Il prezzo è invitante, il nome è abbastanza conosciuto in Italia e quindi Compratelo e poi fatemi sapere. Va bene?



schermi statici e distruggere alla fin fine la base nemica.

Prima che possiate ammirare il primo dei carini, anche se immobili fondali venite attaccati. Il vostro uomo è alla base dello schermo con un cursore che indica la posizione della sua mira che fluttua

schermo, proprio vicino a voi. Camminateci sopra per ottenere punti-extra, granate o mega armi come bazooka o mitragliatrici che però perderete insieme alla prima vita persa o dopo un breve periodo di tempo. Lo scopo del gioco è distruggere tanti nemici

00022204
00000000



Subito dimenticate la mancanza dello scrolling del fondale quando venite completamente "presi" dal sanguinoso combattimento. Lo schema di gioco è quanto mai veloce e furioso e spazza via tutte le accuse di semplicità e scarsa originalità: è divertimento puro, per un bel po'. I fondali sono ben colorati, ma scarseggiano dei particolari che vi aspettereste da un fondale statico. Gli sprite sono eccezionali: il personaggio principale ha un vero carattere, è ben animato con qualche posa drammatica. I carriarmati nemici e i soldati sono egualmente impressionanti, persino quelli piccolini visti in profondità. Peccato per il sonoro che è limitato ad una media musichetta nello schermo dei titoli e scarsi effetti sonori durante il gioco. Ben fatto — ancora una volta — Special FX!



da far diventare totalmente rosso un indicatore inizialmente blu, il che vi farà passare allo schermo successivo. Progredendo nei livelli farete conoscenza con nemici sempre più progrediti e in possesso di armi sempre più potenti, sofisticate e precise. Ciò nonostante riuscirete a blastare via dalla faccia della terra tutti i cattivoni come al solito - vero?!



Ad essere onesto non mi aspettavo molto da Cabal, nonostante la tradizionale, grandiosa contenzione di Wakellin, poiché il gioco doveva essere solo un mediocre clone di Operation Wolf. Ma quando cominciate a giocare seriamente tutti i dubbi volano via. L'azione è veloce e vi lascerà senza un attimo di respiro. Correre da destra a sinistra, da un riparo all'altro, mentre continuate a sparare e blastare via i soldati nemici man mano che spuntano dai bordi dell'area di gioco. E' incredibile come col tempo riuscite a muovere il vostro soldato o il suo mirino senza sbagliare mai, ottenendo gratificazioni a non finire. Oserete dire che è persino più giocabile dello stesso Operation Wolf e farà concorrenza a Operation Thunderbolt che dovrebbe ormai essere quasi pronto. Vale tutto quello che costa, comunque.

PRESENTAZIONE 76%

Buono schermo dei titoli, possibilità di giocare in due ma **NON** contemporaneamente e qualche altre normale opzione. I possessori delle versioni su cassetto avranno anche le schermate di caricamento che invece manca sulle versioni su disco.

GRAFICA 82%

Grati sprite in alta risoluzione ma deludenti fondali.

SONORO 58%

Medie musiche dello schermo dei titoli, ma niente montre giocate, solo dei classici effetti sonori.

APPETIBILITA' 94%

All'inizio dovrete fronteggiarvi con il sistema di controllo, ma poi evrete solamente da divertirvi.

LONGEVITA' 77%

20 schermi, ma poca varietà negli schemi di attacco dei nemici.

GLOBALE 81%

Una buona conversione, anche se è stato eliminato la possibilità di evitare i colpi nemici come si faceva nel coin-op, ma comunque un buon spara-e-fuggi con poco altro da dire.

STUNT CAR

Gioco
Caldo

miracer

64

Erano anni che non vedevo una grafica vettoriale così veloce e convincente sul mio piccolo C64. Appena arrivato in redazione, Stunt Car Recer mi ha immediatamente "accolap-pleto". La sensazione di movimento è incredibile anche se attualmente le sedie della redazione non hanno braccia idrauliche (non abbiamo poi tutti questi soldi). Inoltre, ho terribilmente apprezzato alcuni "piccoli tocchi" quali la tecnica per tere la pladina al sapore di euto: passata in venteggio di un bel po' (circa 2500 metri) poi schiantatevi. Aspettate sospesi per aria fino e quando il contatore della distanza si avvicina allo zero e al momento giusto premete il pulsante di fuoco per cadere sulla pista: se avete un buon "timing" dopo qualche giorno di pratica riuscirete a epleccare l'avversario con facilità.



MicroSTYLE, cassetta e diaco

● Innovativi bolidi d'acciaio dalla MicroProse

V ricordate (e come non potreste?) quella stupenda simulazione automobilistica uscita anni or sono, chiamata Revs? Bene, l'autore Geoff Crammond ha pensato che si potesse far ancora meglio ed è così nato Stunt Car Racer.

Tutto è cominciato nel lontano 1996, quando la normale benzina fu soppiantata da un carburante composto di solo alcool e quando nacquerono i primi motori a iniezione nitrosa. Da quel momento le ordinarie gare di Formula 1 iniziarono a perdere numerosi spettatori, sia perché tutte le corse erano vinte da una certa McLaren, sia per la noialità che un nuovo tipo di competizione stava conquistando di gara in gara: la Stunt Car Race.

Le stunt cars erano il frutto di una lunga serie di innovazioni in campo motoristico: carrozzeria rinforzata per resistere a tremendi impatti, sospensioni in titanio, ruote in kevlar per una migliore aderenza e, naturalmente, motori capaci di poderose accelerazioni e in grado di raggiungere velocità fino ad allora impensabili. Inutile dire che furono realizzate piste speciali, molto più simili a percorsi di montagne russe che a normali tracciati.

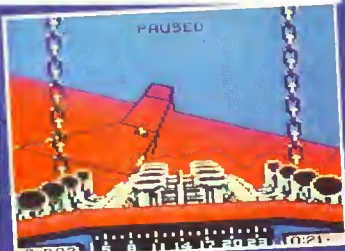
Finalmente nel 2006 venne istituito, con la definitiva scomparsa delle Formula 1, il primo campionato di stunt cars ed è proprio qui

che voi, nei panni di consumato ed esperto pilota automobilistico, entrate in scena. Inutile dire che il vostro obiettivo primario è quello di diventare il miglior pilota di questi bolidi esistenti sulla faccia della Terra e, possibilmente, il più spettacolare.

Fortunatamente, prima di iniziare una stagione di corse, è possibile fare pratica per imparare a conoscere i vari tracciati quali lo Sky Jump o il Drawbridge; se conoscete un poco d'inglese sarete già impalliditi, in caso contrario vi basti sapere che il primo ha un salto mooolto alto e moool-



Ho giocato a Revs per anni e ancora adesso, quando sono preso da crisi mistica, rispolvero la confezione e faccio un paio di parite non senza qualche lacrima nostalgica. Così quando è arrivato Stunt Car in redazione sono stato il primo ad avventarmi sulle scatole e a giocarci e non me ne sono per niente pentito! L'unico appunto che si può fare a Crammond (oltre che per il sonoro orribile) è che l'auto rimbalza fin troppo e molto spesso si è costretti ad aspettare che questa appoggi le ruote al suolo per poter eccitarsi, creando così interminabili pause in cui l'avversario computerizzato guadeagna secondi preziosi. Il gioco è comunque stupendo, non come Revs però...



to lungo ed il secondo in corpora un ponte levatoio. Se non siete ancora svenuti potete iniziare il campionato vero e proprio, che comprende quattro categorie di



lachimetro al cronometro, dal segnalatore dei danni subiti dalla vostra vettura ad un congegno che indica la distanza tra il vostro avversario e voi. Queste caratteristiche, sommate al fatto che la visuale, come in Revs, è da dentro l'abitacolo dell'auto, rendono la simulazione veramente realistica.

Se poi giungo che ogni volta che uscite dal tracciato, venite riportato in pista da enormi catene, e che usando i turbo escono delle fiammate dai tubi di scarico, vi renderete conto che

Stunt Car Racer è un vero capolavoro. Geoff Crammond ha preso Revs, l'ha reso più veloce utilizzando diverse routines per migliorare la grafica vettoriale e, innovazione più importante, ha fatto in modo che la gara si svolgesse in «treddi» dato che la vostra auto può ora saltare, salire ripidissimi pendii o lanciarsi per interminabili discese. Se la MicroStyle lanciasse solo simulazioni (leggi RVF Honda) e lasciasse perdere gli altri giochi (leggi Rainbow Warrior)...

Solo un aggettivo può veramente descrivere Stunt Car: realistico! Penserete veramente di essere a bordo di un'auto e vi ritroverete, come succede giocando a capolevori come Power Drift, a spositarvi con la testa nella direzione della curva che state affrontando? Coloro che hanno già provato Revs capiranno immediatamente cosa intendo, agli altri, se assistono non posso che consigliare di mettere nel pane un po' di soldini e di comprare Stunt Car Racer.

difficoltà crescente e una Super League finale in cui vi troverete a comandare una stunt car potenziata. Ma prima di tutto questo dovrete superare la serie D!!!

Per farlo, dovrete battere due agguerriti avversari su due differenti tracciati per un totale di quattro gare di tre giri ognuna. Se ci riuscirete guadagnerete punti preziosi al fine della promozione in serie C e li rinzierete con due nuovi concorrenti ancora più cattivi e intenzionati a passare alla categoria successiva ad ogni costo.

Come potete ben capire il compito non è dei più facili, ma fortunatamente la vostra stunt car è dotata oltre che di un potentissimo motore di un cruscotto assai dettagliato, che comprende ogni tipo di indicatore: dal

PRESENTAZIONE 91%

Caricamento veloce, assente di m... ca, manuale esaurientissimo... più di cos...

GRAFICA 81%

Tipica grafica vettoriale con qualche tocco di classe come il motore davanti all'abitacolo e le fiamme dal turbo.

SONORO 51%

Ahi! Ah! Il punto debole della simulazione: un monotono ronzio che vi darà presto sui nervi.

APPETIBILITÀ 90%

Capirete presto come rimanere in pista...

LONGEVITÀ 89%

...ma ne passerà di tempo prima di diventare camp onit

GLOBALE 90%

Stupendo, non fosse per il sonoro (ed il prezzo).

BATTLECHESS

64



Battlechess fa sicuramente parte di quel gruppo di titoli che hanno maggiormente contribuito a far innalzare la fama del 16-bit a livelli stratosferici. Nessuno avrebbe mai pensato in una sua conversione proprio perché (più delle difficoltà di realizzazione) il dover competere con un simile predecessore avrebbe spaventato più di un programmatore. Invece Battlechess è comparso sul 64 e non mi sembra proprio che ci sfugga, anzi! Si è perso qualche cosa nella grafica (il che mi sembra ovvio e consentibile), ma per il resto il gioco è rimasto lo stesso con quell'irresistibile carica umoristica che, personalmente, non ho mai riscontrato in nessun altro programma. Alcune scene sono così bestiali da provare quasi piacere a farsi mangiarla del pezzo solo per rivederle. In definitiva Battlechess è un ottimo programma di scacchi con tutte le opzioni in merito, ma è anche un divertentissimo gioco che darà sicuramente scacco matto al malumore passeggero del videogiocatore stressato.

Interplay/Elec. Arts, cassetta e disco

Sono un grandissimo fanatismo del gioco degli scacchi (Ho sconfitto un paio di volte Karpov, ma mi ha confidato di non essersi impegnato molto) e credo che nessuna conversione su computer sia ancora riuscita a catturare completamente il fascino (mi riferisco chiaramente alla partita in due, faccia a faccia). Con Battlechess questo continua a non accadere (guardare negli occhi l'avversario mentre riflette, magari sgranocchiandosi le unghie, su come contrastare efficacemente una tua mossa geniale è un po' difficile da rendere sul monitor), in compenso però ci sono delle belle novità. Ma facciamo un attimo un passo indietro; fra i videogiochi più incalliti la maggior parte snobba gli scacchi perché "c'è poca azione" dice uno, "è poco divertente e non è spiritoso" dice quello che se non gli vengono i crampi alla mandibola per le risate non è contento, "è troppo ripetitivo" aggiunge quello che (beato lui) può permettersi di comprarsi dieci giochi al giorno e poi cestinarli dopo una partita, "se non c'è violenza non mi diverto" dice un altro maniaco. Sape-

te cosa vi dico, continuate pure a sottovalutare gli scacchi (trogloditi!), ma Battlechess vi dovrebbe soddisfare un po' tutti. Perché? Continuate a leggere che e lo saprete presto (sempre che non abbiate già visto o sentito parlare della stupefacente versione su Amiga, in quel caso vi perdete la sorpresa); dunque, dopo aver caricato il programma compare una scacchiera in tre dimensioni, e fino a qui la cosa è abbastanza scontata, con un cursore lampeggiante

tro menù cui si accede con un procedimento simil-mouse (Patech tentativo di imitare l'Amiga, come quando il computer pensa e viene fuori la nuvoletta con la scritta zzz). Ad ogni modo quello di sinistra è quello generale che permette di iniziare una nuova partita o di salvare quella in corso



che illumina una casella alla volta, se uscite dallo schermo o premete F1 compariranno in alto quat-

o caricarne un'altra interrotta, in più vi dà la possibilità di ricomporre la scacchiera a vostro piacimento

(magari -all'insegna della taroccata- trasformando tutti i vostri pedoni in torri). Il secondo consente di tornare indietro di una mossa dopo svarioni clamorosi o di farvi suggerire la mossa migliore dal computer o di obbligarlo a interrompere la sua ricerca sistematica della mossa preferibile quando questo richiede troppo tempo (Cosa che accade specialmente ai livelli superiori). Il terzo menù contempla la possibilità di ridurre le dimensioni della scacchiera a due e il controllo del modo di gioco che può essere a due giocatori, giocatore e computer (Anche scambiandoli, magari mentre state per subire uno scacco matto!) e computer con computer (non si finisce mai di impara-

rare), inoltre ci sono delle altre opzioni apparentemente incomprensibili come walk on-off e fight on-off che vedremo poi. Il quarto vi permette di scegliere il livello di abilità del computer, coem già detto ai livelli superiori vi conviene prepararvi le provviste perché la cosa si tarà lunga. Questo è a grandi linee Battlechess.

Mbehl Cosa c'è di strano fino ad adesso, eccetto quelle due misteriose

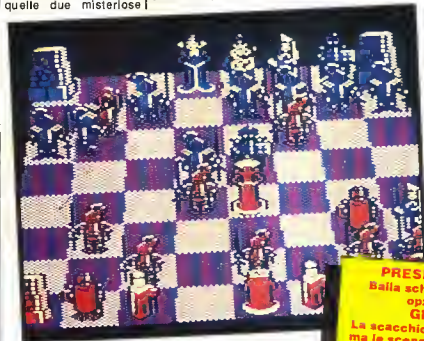
rimbombante. Chissà cosa succede se adesso mangia il pedone... guarda, guarda il pedone cerca di difendersi con tutte le sue forze ma capisce la sua inferiorità e cerca di fuggire, e tu guarda la torre che gli tira un tale pugno in testa da farlo insaccare tutto dentro l'elmo, fortissimo. Heil Dai un po' un'occhiata a cosa succede adesso fra i due cavalli, si attetano pezzo a pezzo fino a

un pugnale per colpirla alle spalle e poi ancora...

Come avrete capito potrei riempire l'intero ZZAP! narrandovi tutte queste scene gustosissime visto che ogni pezzo si sposta con il suo stile personale e sono rospecifico e soprattutto considerato che ogni duello ha la sua propria scenetta animata, e intendo proprio ogni duello visto che -es- altiere che man-

gia il pedone è chiaramente diverso dal pedone che mangia l'altiere, ma anche dall'altiere che mangia il cavallo, vi lascio quindi immaginare quante ce ne siano, provate solo a calcolarlo! (La soluzione è a pag.72, anzi è 72, ma non ci giurerei!)(in teoria le combinazioni possono essere fino a 36, ma siccome Re contro Re non si può sono 35 - posso sempre sbagliarmi, però NdMA).

Forte eh? E se proprio un giorno vi doveste stancare degli scontri armati potrete sempre disinserire tutte le opzioni che caratterizzano Battlechess per avere un bel programma di scacchi che non guasterà sicuramente nemmeno nelle collezioni dei giocatori più trettici nello smanettare il joystick.



opzioni tutte le altre sono le stesse di tutti, o quasi, i programmi di scacchi. Vero, ma non sottovalutatele queste due possibilità e iniziate la partita per vedere cosa succede.

Sposto il pedone avanti di due caselle e... ma, è vivo!?! si è animato ed è avanzato con tanto di rumore di tratteramento. Bello, ma scuasmi un attimo che hanno bussato alla porta, ma quale porta è la torre che si è trasformata in un mostro di pietra e si è spostata facendo quel rumore

quando a uno vengono a mancare tutte e due le gambe e precipita a terra, che sballo. E perché l'altiere che usa lo scettro come una spada o la regina che carbonizza con la forza magica o ancora lo scontro fra torre e cavallo con il secondo che cerca di colpirlo in tutti i modi, ma la torre se la ride come se le stesse facendo il solletico e lo stronca con un pugno, e poi (geniale) il duello tra re e regina che si abbracciano fratramente prima di tirare fuori un martellone o

PRESENTAZIONE 90%
Balla scharmata è un sacco di opzioni utilissima.
GRAFICA 92%
La scacchiera parla qualche colpo ma le scene animate sono dagna di un cartona animato.
SONORO 87%
Molto vario a bon asoguito.
APPETIBILITA' 88%
Vista un combattimento si vuole andare avanti fino a quando non si sono vista tutto...
LONGEVITA' 90%
... a a quel punto evate ancora un ottimo programma di scacchi.
GLOBALE 89%
Un gioco quasi perfetto che dovrebbe piaccora un po' a tutti, anche a chi la padina le tira alla sorallina con la fiorda.

Gioco Caldo

64

SYSTEM 3, compatita e di più

Ancora un altro noioso mercoledì - pensate - mentre rotolate riflettanti giù dal letto. Ancora un altro giorno da trascorrere inventando lo stacco per i vostri libri fantasy e il weekend è ancora troppo

lontano. Vi recate nel vostro negozio di abbigliamento abituale e mentre vi state infilando i nuovi jeans e le scarpe da ginnastica all'ultima moda pensate di comprarvi un panino al chiosco di fronte. Nello stesso istante iniziale inspiegabilmente a cadere

in un passaggio, spazio temporale per fare in un posto che non avete mai sentito nominare prima nonostante la vostra immensa cultura in geografia.

Tornando indietro negli anni, venite a conoscenza tramite una voce lenebrosa che il dio malvagio Dameron ha preso il controllo della terra e sta distruggendo la fraterna congrega degli dei. Dameron si è anche spostato nel tempo distribuendo la sua influenza malvagia agli altri uomini. Il pianeta e il suo futuro sono ora in una situazione apparentemente senza via di scampo.

Siete stati scelti per rimediare le cose a posto, ma le forze di Dio non possono aiutarvi direttamente, e tutte le classiche figure mitologiche che avete imparato a scuola sono state preparate a combattere con voi... Dopo aver ricevuto istruzioni a proposito della missione, precipitate con un tonfo in un posio in cui il riscalda-

mento sembra essere stato alzato un po' troppo. L'inferno. Pronto a darvi un appropriato ricevimento c'è uno scheletro con una spada lampeggiante. Usate i vostri pugni e calci per rimandarlo da dove è venuto, poi arrallatevi la spada.

Mentre vi avventurate in avanti, vi girano attorno strane cose come mosche, spingendovi verso nuovi e imprevedibili pericoli. Comunque, non sono niente in confronto al Diavolo in persona che spunta dalle fiamme, o le Chimere che sorvegliano l'uscita per la sezione successiva. Riuscite a scappare e come minimo verrete spediti nei pressi delle rovine di un tempio, a combattere con guerrieri romani, altre Arpie, e una donna stregala che ha

Essendo stato un appassionato di tutto ciò riguardasse la mitologia ai tempi della scuola, non posso fare a meno di lodare Mith. Tutti gli anni classici sono rinati sul C64 grazie alle capacità di Peter Baron e la gratia di Bob Stevenson. Le fiamme in stile Salamander del primo livello sono di preavviso per un "Gioco Caldo". E' grande vedere un tale meraviglioso mix di pura azione insieme con delle fasi strategiche mal inopportune: ottenere lo scudo è un perfetto esempio della cultura che è necessaria avere per riuscirci. Questo è, secondo la mia opinione, un sogno divenuto realtà con un'atmosfera che va oltre il tetto. Non c'è bisogno di menzionare i tocchi di classe che vi faranno rimanere a bocca aperta - proprio quando pensate di aver visto tutto di un livello, arriva qualche strano effetto a rovinarvi la festa.





pronto urla, bel regalo a chi non la tratta con rispetto. A seguire il periodo grecoromano ci sono le profondità dell'Ade dove Medusa (col suo look pietrificante) e una Hydra di fine livello, vi sparranno la strada. La spada è inutile ma troverete il sistema per toglierla d'impiccio. Potrete riscrivere la storia ma c'è ancora molta strada da fare. L'epoca norvegese vi dà il benvenuto su una lunga imbarcazione

vichinga mentre i lampi illuminano il cielo e il vento soffia impietosamente. La foresta seguente sembra abbastanza tranquilla ma trolle e altre strane bestie più o meno umane pongono alcuni problemi tattici. Dovrete anche incontrare Thor su una piattaforma alto sulle nuvole nel dominio degli dei, e non è il più amichevole del gruppo - fortunatamente.

E proprio quando pensavate che le cose stessero

andando per il verso sbagliato, le cose vanno VERAMENTE per il verso sbagliato. Catapultati nell'antico Egitto nel terzo caricamento, l'antico potere dei Faraoni può dimostrarsi fatale insieme alle trappole che spuntano fuori dal mulo e dal pavimento mentre cercate di

entrare nella piramide - ecco cosa aspetta ai protagonisti (provate a saltare!). Dameron vi aspetta in tutta la sua gloria malvagia dopo il quarto caricamento dove vi attende un confronto di proporzioni epiche, il cui risultato rimarrà

negli annali della storia. E' la vostra occasione di ottenere una fama immortale, ma date le circostanze è difficile tirarsi indietro, anche se è solo mercoledì.

SPECTRUM

Il personaggio principale è un po' piatto ma l'animazione è impressionante, il che, in combinazione con lo schema di gioco duro e innovativo, rende questa versione altamente affidabile come quella per C64.

GLOBALE 92%

Se pensavate che gli effetti sonori di Barbarian fossero realistici non avete ancora sentito niente. Affascinanti rumori di spade e versacci di fucile le creature che eliminate, insieme alla grandiosa grafica creano una atmosfera superba. Ognuna delle tre sezioni per caricamento può sembrare un po' corta, ma richiedono differenti tattiche per essere affrontate. Il programmatore e il grafico si sono lasciati andare per creare quello che "rischia" di diventare il miglior platform-game dell'anno. Ci sono un sacco di enigmi "alla Tusker" e necessitano di un po' di tempo per essere risolti (forse troppo in alcuni punti). Allo stesso tempo dovete sopravvivere all'attacco di soldati indemoniati, scheletri e altre creature malvagie. Con 12 zone in tutto non sembra un gioco massiccio a prima vista, ma bisogna giocare per poter giudicare quanto è facile - e non lo è!



PRESENTAZIONE 94%
Confezione tradizionale System 3 più una presentazione eccellente all'interno del gioco.

GRAFICA 95%
La migliore animazione di uno spirito dei tempi di Impossible Mission con creature veramente incredibili da sconfiggere e sconvolgenti fondali da ammirare.

SONORO 90%
Dove ci sono affatti sonori sono meravigliosi. Una magnifica colonna sonora del Maniacs of Noise completa il lato auditivo di questo gioco.

APPETIBILITA' 87%
Un po' troppo difficile al principio, con qualche enigmo da risolvere...

LONGEVITA' 96%
Una porcherata e varate rimasero con altri fantasmi feudali, creature ed enigmi attraverso quattro incredibilmente vari caricamenti.

GLOBALE 94%
Un gioco mitico (a mitologia?).

WICKED

64

Electric Dreams, cassetta e disco

Wicked è sicuramente un gioco molto difficile da spiegare per la sua notevole atipicità. Mi ritorna alla memoria un pomeriggio di Giugno quando mi fu consegnata una fotocopia stropicciata e a malapena leggibile che doveva essere una tutela pagina dello ZZAPI inglese. Ovviamente nessuna traccia di fotografie, solo una serie di frasi molto vaghe e pres-

mes, ho avuto ampiamente modo di giocare con la versione Amiga (è stato come se mi si fossero aperti gli occhi), e adesso ho in pugno la versione per il Commodore. Finalmente la possibilità di riscattare del precedente esito con una recensione all'altezza (almeno mi auguro). Per l'introduzione andate comunque a ricontrollare quel TGM perché preferisco tagliare corto e venire subito al gioco. Vi dico so-



"Mi aspettavo molto da Wicked a na aro glà rimasto abbastanza deluso. L'idea è in sé molto postiva, ma il programma stanta a decollare (metafora per dire che non lo si può considerare un classico). Dopo un'attenta analisi credo di aver trovato il suo punto debole nelle limitazioni dell'area di gioco (non c'è scrolling di sorta!) specie se raffrontate alla grandezza degli sprites. Si finisce così per aver una scarso controllo diretto della stella cometa e sparare un po' troppo all'impazzita, così può divenire monotono. Nonostante questo accolgo abbastanza lavorvolmente la versione dal 64 perché è un'ottima conversione a non manca di piccoli particolari di classe come il sole che vi strizza l'occhio quando finite una costellazione, la luna che se la ride quando finisci il tempo o la manina che vi saluta dalla tomba se fallite. Dargli un'occhiata è d'obbligo."

soché indecitrabili. Il compito era decisamente arduo, riuscire a ricostruire un gioco così particolare leggendone una breve e incomprensibile descrizione.

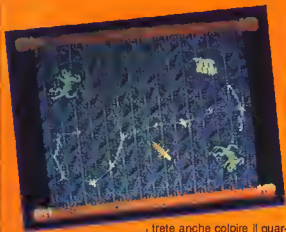
Il risultato non fu certo un capolavoro, ma poteva anche andare peggio (non ho mica detto che era una battaglia navale né tantomeno una simulazione di pesca!), comunque solo leggendo quelle righe ben pochi (me stesso compreso) sarebbero veramente riusciti a capire quello che prevedeva il gioco.

Sono passati ormai cinque

lo che l'universo intero è in gravissimo pericolo per un attacco massiccio delle forze del male. Dopo l'ottima presentazione comparire un cerchio in cui sono rappresentate le dodici costellazioni dello zodiaco, al centro vigila l'occhio amosato del quardone interplanetario. Per cominciare i segni zodiacali accessibili sono tre, ma non preoccupatevi perché prima o poi li dovrete affrontare tutti (se sarete così in gamba). Scelta la costellazione mediante un puntatore pugnale appare una mappa stellare di essa con rappresentate le stelle che la compongono, più luminose delle altre quelle contaminate che dovrete purificare. Sempre con il cotelone c'è da scegliere la stella che vi ispira maggiormente e inizia la battaglia vera e propria.

Bene, rimbocchiamoci le maniche e diamoci dentro perché voglio essere di una chiarezza esemplare; per prima cosa vi dovrete identificare, la cosa è molto semplice, voi siete la stella cometa chiammeggianti che va a destra se indicate il joystick a destra, a sinistra se lo indicate a sinistra, in alto... (proprio a prova di subnormale). Quindi c'è da mettere in chiaro quello che non siete e cioè il mostro gigante specifico di ogni costellazione (ma non c'è problema perché sono così brutti che non vi verrebbe mai spontaneo di identificarvi con questi) e altre schizzate vagabon-





de per lo schermo (queste però non vanno a destra se indicate a destra o a sinistra...). Ma andiamo avanti analiticamente, al centro compaiono alternate delle caricate del sole e della luna, con il primo sarete rinvigoriti dal suo effetto galvanizzante e po-

trete anche colpire il guardiano, di notte le forze del male acquistano nuovo impulso. Sempre nel centro compaiono (eclissando momentaneamente sole o luna) delle carte dei tarocchi, andandoci sopra ne catturerete per un breve periodo la loro essenza che potrebbe essere molto positiva (concedendovi degli scudi o lo sparo potenziato anche multidirezionale) o anche deleteria come nel caso della torre in frantumi che dà una carica esagerata (come il Lipton Ice Tea di Dan Peterson) alle forze del male



"Sotto Natale pare che uno dei doni delle software houses più in voga siano le conversioni da 16-bit (Vedl Ballistix e Battlechess). In questo caso poi è veramente un regalo con i fiocchi. Secondo il mio parere è la miglior trasposizione mai fatta, il programma a otto-bit più simile all'originale che abbia mai visto. La grafica ricalca così fedelmente le precedenti versioni da renderne persino difficoltoso il riconoscimento (anche se in questa considerazione dovete tenere conto della mia pronunciata miopia), ma quello che più mi ha impressionato è la giocabilità che è rimasta esattamente la stessa. Il gioco poi può piacere o meno, quello che non si discute è la sua particolarità e la sua eccellente realizzazione con tanto di tocchi umoristici e piacevoli dettagli. Mi sento quindi di consigliarvelo."

vedendo ora come.

Fino ad adesso infatti ci siamo solo occupati di aspetti che si possono definire tutti "contingenti", in quanto la battaglia fra il bene e il male sta avendo comunque luogo in un'altra maniera. Disseminati per lo schermo ci sono dei generatori cellulari che producono in continuazione dei globuli di accrescimento che si trenano solo a contatto con quelli opposti (i vostri sono di colore giallo, quelli ostili azzurri). Voi non potete eliminare direttamente i generatori nemici sparandogli, ma avete solo la possibilità di colpire i globuli adiacenti indebolendoli e permettendo così ai vostri di tagocitarli (sinonimo tecnico di inglobazione, ma se facciamo troppe ripetizioni ci tirano le orecchie!). Un notevole aiuto nel fare questo vi deriva da alcune spore che compaiono di tanto in tanto sopra i globuli, se appaiono su quelli avversari dovete subito andarci sopra per eliminarli, ma se compaio-

no sul vostri potete caricarli per poi depositarlo su qualsiasi altro globulo giallo (scegliete con cura la sua locazione perché è una delle operazioni più importanti per procedere negli schermi).

Diciamo qualche cosina anche sulle vite che sono quattro rappresentate da delle vostre riproduzioni statiche ai lati dello schermo, se sono luminose sono vite ancora disponibili se sono spente ci dovrebbe essere solo una carta in grado di riaccenderle. Rimane ancora da analizzare la striscia verticale a sinistra che comprende il punteggio, la vostra energia in parallelo con quella del guardiano e il tempo inesauribile che si rivela nella maggior parte dei casi l'ostacolo più insormontabile. Allora tutto chiaro? Sì? Noo? Ma come no, non è possibile. Vorrà dire che la prossima volta proverò con i gesti, per adesso tutto quello che vi meritate è un bel gestaccio.

PRESENTAZIONE 93%

Un'ottima schermata ci introduce degnamente nell'atmosfera un po' spettrale del gioco.

GRAFICA 92%

Molto buona e soprattutto virtualmente identica a quella su Amiga.

SONORO 88%

La musiccheta introduttiva è stupanda, gli effetti durante il gioco non sono all'altezza pur rimanendo più che validi.

APPETIBILITA' 94%

L'idea è buona, lo stile di gioco innovativo, programmato con cura e poi l'avete tutti invidiato ai 16-bit.

LONGEVITA' 89%

Di schermi ce ne sono molti, l'unico problema può essere la relativa facilità all'inizio contrapposta alle difficoltà che si incontrano successivamente.

GLOBALE 91%

Se considerate il prezzo dell'Amiga e quello di Wicked potete capira cosa vi convenga maggiormente. Però, purtroppo, solo alcuni giochi tengono così bene il confronto...



TEST

CHASE H.Q.

OCEAN, cassetta

● Quattro ruote targata Ocean contro il crimine digitale...



La caccia è aperta! Ci sono diversi giochi che si stanno contendendo la palma di miglior prodotto di questo Natale, e Chase HQ è fra i favoriti.

Il gioco prende spunto dai vari "Starsky & Hutch", "Miami Vice", "T.J. Hooker", "Lady Oscar" e tutti quei telefilm in cui la parte principale la giocano gli inseguimenti automobilistici.

Eh sì, c'è sempre qualche bullo pronto a saltare sulla sua cinquecento decapottabile e sfrecciare via sgommando, ma i nostri eroi riusciranno a fargli mangiare la polvere, evitando i soliti problemi del traffico cittadino: cassoni rovesciati in mezzo alla strada, nonnine che vogliono provare la Kawasaki del nipote, e il tipico camioncino che fa inversione di tempo per farsi seminare dal teppistello.

L'HQ del titolo sta a intendere il pannello di controllo della macchina che stiamo guidando che ci metterà al corrente sul crimine commesso dal losco tipo che stiamo inseguendo, il suo nome e la macchina che sta guidando.



Dopodiché via! a sfrecciare sull'autostrada (voi immaginate di farlo sul Grande Raccordo Anulare). Il pannello al di sopra dell'area di gioco mostra il punteggio, il tempo, la velocità, il livello, le marce, e la distanza tra voi e il cattivone.

Naturalmente più forte andre-

te prima lo acciufferete, per farlo, oltre alle due marce avrete a disposizione un dispositivo turbo che vi sparerà come una pallottola in una nube di polvere.

"Chi va piano va sano e va lontano" recita il vecchio adagio, e questo vale anche per Chase HQ, Nancy, così si chia-



Piena di colori la parte statica del gioco, e le macchine del "sbirro" e del cattivo sono molto ben disegnate. Le altre vetture sono carine anche se non così dettagliate, anche la presentazione delle schermate hanno una loro particolare fascino. Sono sicuro che gli effetti sonori saranno perfetti su C64, ma anche sullo speccy suonano molto realistici. Io ho sempre preferito essere ladro in simulazioni del genere, ma vi assicuro che giocare il ruolo della guardia in questo caso è molto avvincente. Un gioco che i possessori dello spectrum dovrebbero avere assolutamente nel loro cassetto.



ma il computer di bordo (ma voi potete anche chiamarlo Ema-

fuori strada, oppure danneggiandoli a tal modo la macchina che

in generale, in tutti i giochi di corsa, ci si mette a inseguire chi è in testa fino a raggiungerlo e a sorpassarlo. Ma dare la caccia a una vettura per chilometri e chilometri di strade tortuose, fino a indurlo a fermarsi per godere un meritato riposo

a spese dello Stato è davvero entusiasmante. I livelli non si differenziano semplicemente dal colore e dal percorso stradale, colline, dirupi, ponti, e costruzioni, permettono a ciascuno dei cinque livelli di essere ben distinto dagli altri e ognuno dei cinque inseguimenti estremamente impegnativi.

Certo cinque livelli possono sembrare un po' pochi, ma riuscire a raggiungere il primo delinquente e mandarlo a raccogliere margherite non è poi così facile come si può credere. Chase HQ mostra quale soddisfazione prova un poliziotto nel fermare un pirata della strada, sicuramente ne proveremo più noi fermando un pirata di software, ma giocatelo è davvero entusiasmante.



nuela se vi va), vi indicherà in che modo affrontare le curve e a volte vi inciterà ad andare più forte, con i rischi che logicamente ne conseguono, del tipo Skreee, Crash, Boom.

Una volta che la macchina inseguita è in vista la sirena comincerà a suonare e a lampeggiare, e il ricercato sarà evidenziato da una freccia che lo indicherà costantemente, a questo punto starà a voi forzarlo a una rapida fermata, buttandolo

la sua corsa dovrà per forza di cose fermarsi, fatelo prima di raggiungere il tempo limite e potrete così affrontare il caso successivo, nell'opportunità che non ci riusciate Nancy (o Emanuel) vi si rivolgerà con parole non troppo gentili, se non si licenzierà addirittura, ma questo è un caso limite. E' una piacevole sorpresa che un tipo di gioco già usato e strausato, possa trasformarsi in una gara di corsa estremamente giocabile.

PRESENTAZIONE 83%
Ultima introduzione anche se par certi versi essenziale.

GRAFICA 86%
Perfetta, chiara e semplice ma altrettanto ben dettagliata, niente da invidiare a gli altri 8-bit.

SONORO 78%
Anche in questo caso assanzieio ma molto ben realizzato, soprattutto i vari affatti "spaciel".

APPETIBILITA' 92%
Chi di voi non ha mai sognato di assare al fianco di Starskiy all'inseguimento di qualche delinquente?

LONGEVITA' 93%
Non riuscirete a scandere molto presto della macchina dei "Cops".

GLOBALE 91%
Battissimo, stupando, mitico.

STRIDER

US Gold/Capcom, cassetta e disco

Taaanto tempo fa, in America c'era un giovane parrucchiere che voleva lanciare la moda del Superciuffo Assurdo, un ammasso di capelli dalla forma alquanto inusuale. La gente pensò (a ragione) che quella pettinatura fosse leggermente oscena e Strider offeso (questo era il nome del giovane parrucchiere) decise di recarsi in Unione Sovietica per vedere se là poteva essere

apprezzato. Fortunatamente la madre di Strider, che non era affatto stupida, decise di dargli una spada laser "come ricordo" ben sapendo le reazioni che la capigliatura di suo figlio avrebbe suscitato. Voi impersonate Strider che è appena atterrato nella Piazza Rossa con un alleante. Già questo non lo mette in buona luce con i moscoviti dato che costoro, come è noto, odiano intrusioni di questo tipo (specialmente a bordo di mezzi volanti - meno male che Strider non ha usato un Cessna...) ma quando la

64

di contromisure che comprendono cosacchi armati di tutto punto, strani droidi galleggianti per aria, cannoncini, un super-uomo ultramuscolosissimo e una tremenda postazione laser. Fortunatamente Strider non è da solo, perché la AMPS (Associazione Moscovita Parrucchieri Strampalati) ha messo sulla sua



Mamma mia che delusione. Dalla attesissima conversione da coin-op più spettacolare del 1989 mi aspettavo qualcosina in più di un gioco bruttino con i quadri tagliati e modificati. Lo sprite di Strider è molto bello ma moooolto lento nel muoversi e colorato poveramente. Lo sprite della spada sembra uno schizzo di senape sul video tanto è brutto mentre i nemici sono mal definiti e molto scialbi. E poi, cosa gli costava un sonoro leggermente più decente? Azione lenta, brutta grafica, sonoro acaro e giocabilità inesistente fanno di Strider una delle peggiori conversioni da coin-op. Continua così, Tiertex!



Ecco, vediamo: il coin-op da bar ara il massimo dalla giocabilità, veloce, gatticamente impressionante a con un sonoro stupendo. Sinceramente non mi aspettavo molto dalle conversioni per gli 8-bit, considerando le limitate capacità delle macchine. Nonostante ciò la conversione da parte della Tiertex è andata molto oltre le mie più pessimistiche previsioni. Il gioco è inspiegabilmente lento, l'unico sprite degno di nota è quello del vostro Strider mentre tutti i nemici sono poco dettagliati. Diciamo pure che la Tiertex non è riuscita a fare il miracolo, ma diciamo anche che la conversione DOVEVA essere affidata ad altri programmatori.



sua pettinatura viene notata si scatena una vera e propria "caccia all'uomo". Ecco così che la spada laser della mamma si rivela ben presto utile anche perché i cittadini indignati hanno messo in atto ogni sorta

di strada cosine utili come droidi modello "Fido" e kit medici. Ma Strider non ha solo a disposizione gli aiuti AMPS e la spada laser: da piccolo infatti durante una visita con la scuola ad una cen-

trale nucleare sperimentale è scivolato in una vasca di Yomo radioattivo diventando così agilissimo e alquanto beota. Strider ora infatti può arrampicarsi sui muri, camminare appeso alle travi, fare salti mortali e scivolare il tutto senza neanche sporcarsi i pantaloni.

Dopo aver affrontato le insidie di Mosca il nostro eroe deve farsi strada nella fredda Siberia alla ricerca di un biglietto delle avio linee Sovietiche. In questa sezione Strider deve affrontare prima una serie di felini affamati di carne umana, un enorme gorilla meccanico (altri non è che l'addetto della dogana) e svariati altri nemici. Alla fine di questo quadro Strider riesce ad impadronirsi di un super-mezzo volante che però è già occupato. I viaggiatori, accortisi che il nostro eroe aveva un biglietto di seconda classe al posto di uno di prima cominciano a dargli la caccia e... beh, sapete come va a finire, no?

AMSTRAD

Non che queste versione sia molto migliore di quella per C64, ma almeno non è tanto lente e i quadri hanno la lunghezza giusta e essomigliano e quelli del coin-op. Nel complesso, un gioco simpatico. Ovviamente si poteva fare di più, però.

**GLOBALE
62%**

PRESENTAZIONE 73%
Confeziona OK, Istruzioni idam a balla scharmeta di caricamento.

GRAFICA 55%

Poco definita e lenta.

SONORO 52%

Alquanto STRIDE(R)nta.

APPETIBILITA' 88%

Il coin-op ha il suo fascino...

LONGEVITA' 53%

...ma la versione C64 no.

GLOBALE 60%

Sigh, sob...

Vendito x Corrispondenzo
per Informazioni

Sterlino

Via Murri N° 73/75

40137 Bologna

Telefono 051/302896

Telefax 051/344758



VIA MURRI, 73-75 BOLOGNA - TEL. 30.26.96 - FAX 34.47.58

Sterlino Club

New
PlayMate
Shop

Soft
Center

War Games
Fantasy Games
Giochi da Tavola
Role Playing
Storici

MINIATURE
FANTASY



Grenadier

Citadel

Availon Hill
Chaosium
Eon
Foso
Games Workshop
Game Designers Workshop
Iron Crown Enterprises
Jeux Descartes
Lablrint
Milton Bradley
Rai Partha
Rextron
Standard Games
Steve Jackson
Strategic Studies Group
Strate Libri
TSR Inc
Tor Books
Victory Games
World Wide War Games

HARDWARE
&
SOFTWARE

Commodore C64
Amiga
Atari ST
Spectrum
MSX
PC IBM
Nintendo
Sega
Atari 2600

SCACCHIERE
ELETTRONICHE

Mephystia
Challenger
Kasparov

Xenophobe

MicroSTYLE, cass. e disco

Le moto rom-
banti sono
pronte sulla li-
nea di parten-
za, la tola è te-
sa... Cosa? Ho sbagliato
recensione? Quale devo
tare? Ah, sì, Xenophobe!

per evita-
re il dil-
londersi di
questo vi-
scidume. Ci sono vari tipi
di alieni che variano dall'o-
vetto stazionato per terra
al gigantesco Alien dotato

64



Questo è un commento un po' proble-
matico. All'inizio ho pensato: "Dio mio, che
schifezza". Ripensandoci poi ho pensa-
to: "Beh, non è poi così male". Ora sono
giunto alla conclusione che è abbastanza

bello. Quello però che mi ha indisposto maggio-
mente è stato il caricamento esagerato per per-
mettere di caricare schermate su schermate il quale è
durato un bel po' (versione provata su disco). Lo
schermo di presentazione è molto simile a quello
del coin-op fatta eccezione per la presenza di due
sole tasche di gioco al posto di tre. La grafica è so-
stanzialmente cubettosa ma rende bene l'idea men-
tre li sonoro è nei limiti del concepibile. La giocabi-
lità è presente negli stessi livelli del coin-op quindi
penso che possa essere considerata una "buona
conversione". Provatelo.



rare l'energia e oggetti vari
che danno semplicemente
punti. Questi oggetti pos-
sono essere attrezzi, soldi,
codici, oggettistica varia e
dischetti che servono per
poter avere accesso al
computer della stazione e
programmare l'autodistru-
zione entro un limite di

tempo ben stabilito che
viene visualizzato sul mo-
nitor sparsi per la stazione.
Quando il tempo arriva a
zero il/i giocatore/i viene
teletrasportato a bordo del-
la sua astronave e tutta la
base salta con i vari alieni.

Uh, beh, allora... Comin-
ciamo dal principio! Allora,
Xenophobe è un non trop-
po recente coin-op della
Bally che aveva come
principale caratteristica il
fatto di poter giocare in tre
scegliendo tra nove perso-
ne diverse». A seconda di
dove si inseriva la moneta
si poteva scegliere tra tre
pers... hem, esseri, anche
perché sono a disposizio-
ne (per la gioia di grandi e
piccini) alieni tipo uomini-
papi e così via.

Lo scopo del gioco è quel-
lo di liberare una serie di
stazioni spaziali infestate
da alcuni alieni particolar-
mente viscidii o eventual-
mente farle saltare in aria

di poteri psichici capaci di
catturare la mente dei gio-
catori, ai bracci viscidii che
escono dal soffitto e avvini-
giano i malcapitati che
passano sotto. Ognuno di
questi esseri infligge un
danno proporzionale alla
sua grandezza, ad esem-
pio l'alieno alto due chilo-
metri fa un pochino più ma-
le di quello tormalto tasca-
bile.

Per aiutare il giocatore (o i
giocatori) in questo sparsi
per la stazione spaziale ci
sono oggetti tipo granate
da lanciare addosso agli
alieni più insistenti, laser di
ogni tipo da sostituire alla
povera pistola in dotazione,
ampolle che fanno recupe-

PRESENTAZIONE 79%
Bella schermate di caricamento,
istruzioni super, schermo principale
molto bello ma multiload noioso.
GRAFICA 69%
Cubettosa, ma nel complesso buona.
SONORO 68%
Discreto.
APPETIBILITA' 88%
Il coin-op ha il suo fascino a questa
versione non è da mano.
LONGEVITA' 79%
Ma passerà di tempo prima che lo
finiate però potrete anche stufarvi
prima.
GLOBALE 73%
Buona resa di un buon coin-op.

LA SALA GIOCHI DI CASA TUA OGGI È ANCORA PIÙ RICCA



**NINTENDO PRESENTA
TRE DEI SUOI ESCLUSIVI VIDEOGIOCHI
CHE METTERANNO ALLA PROVA
ANCHE I PIÙ GRANDI CAMPIONI.**

SLALOM

C'è forte tensione negli attimi che precedono la partenza. La concentrazione è al massimo. Via! Gli sci volano sulla neve, hai già superato le prime porte. Ma, attento! Non sarà una discesa facile. Disseminati qua e là, ostacoli a non finire, sempre più impegnativi. Ti abbiamo preparato 24 piste, tutte diverse, tutte entusiasmanti. Tra un'acrobazia e l'altra, dai un'occhiata al tempo: per vincere, devi tagliare il traguardo battendo i 24 tempi record.



SUPER MARIO BROS 2

Dov'è finito Mario questa volta? In un intricatissimo labirinto dal quale, anche se sei bravo, ti sarà davvero difficile uscire. Per fortuna Mario è Super! Perché di super poteri ne servono tanti per riuscire a liberare la Terra dei Sogni dalla maledizione del perfido Wart! Forza Mario, giù a capofitto nelle 20 zone diverse, divise in 7 mondi! Attraversale tutte e sbarazzati dei nemici. Il malvagio Wart aspetta solo te, e solo tu puoi far fallire il suo diabolico piano! Solo tu o uno dei tuoi fidatissimi amici...



GUN-SMOKE

La "febbre dell'oro" ha contagiato tutti nel vecchio West. Anche i fuori-legge che si sono impadroniti con la forza di una cittadina mineraria e ne tranneggiano la popolazione. Ma la legge e la giustizia devono tornare a trionfare... OK, Billy Bob, questo è un lavoro per te! Con la pistola sei il più veloce e sei sempre il primo a gettarti nella mischia! Guardati sempre alle spalle quando attraversi i 6 diversi livelli di percorso e fidati solo delle tue 4 infallibili armi... non ti servirà altro!



Nintendo
IL FUTURO DEL DIVERTIMENTO

OPERATION THUNDERBOLT

Sp

OCEAN, cassetta

Esattamente un anno fa l'ennesima conversione di un coin-op Taito balzava in testa alle classifiche europee e vinceva così la spietata guerra delle vendite nel periodo natalizio, con grande soddisfazione della so-

e, fortunatamente, per quello che riguarda le versioni ad otto bit, non siamo stati delusi.

Brevemente la trama (sempre che serva a qualcosa in un gioco come Operation Thunderbolt): un gruppo di terroristi arabi è riuscito a impadronirsi di un DC-20 americano carico di

civili e richiede immediatamente la liberazione di ventitre compagni imprigionati entro dieci ore, pena l'assassinio degli ostaggi. Tanto per complicare la faccenda, l'aereo è disperso in qualche parte dell'Africa, dove è atterrato e scomparso dai radar.

Il Presidente degli Stati Uniti, con grande coraggio, decide di affidare tutto al Segretario Capo e quest'ultimo, con enorme "animus pugnandi", spedisce Roy Adams (sì, avete indovinato, è lo stesso di Operation Wolf) in Africa per liberare i prigionieri e annientare il commando terroristico.

Naturalmente il vostro compito è quello di guidare Roy e di distruggere tutto ciò che trovate sulla vostra strada: fortunatamente, memori della precedente esperienza, decidete di portare con voi un amico fidato, Hardy, che avete conosciuto in Vietnam.

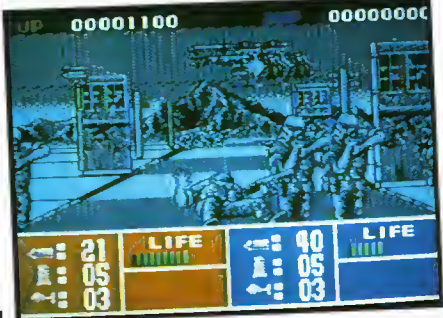
Lo schema di gioco è essenzialmente il medesimo di Operation Wolf, ossia spara-spara-spara, distruggi-distruggi-distruggi e scappa-scapa-scapa, con l'aggiunta dell'opzione due giocatori, che alza moltissimo il coefficiente di longevità.

Attenzione però, Operation Thunderbolt è un gioco che incorpora anche una dose, seppur minima, di strategia: infatti, le vostre armi, sotto forma di miragliatori e bombe, sono limitati e dovete così tenere sott'occhio anche il li-

Se si esclude il pennello rosso e blu nella parte inferiore dello schermo O. Thunderbolt ha la stessa varietà, grafica e giocabilità di O. Wolf. Se aggiungiamo gli otto livelli tutti differenti tra loro, il gran numero di nemici e lo splendore degli schermi in cui vi troverete al comando di una jeep. A dispetto dell'enorme numero di oggetti che si muovono contemporaneamente sul video, lo scrolling non soffre minimamente anche se i differenti livelli di prospettiva si muovono un po' a scatti. Complessivamente un gran shoot-out che non ha niente da invidiare al suo predecessore: non posso che consigliare l'acquisto!!!



ftware house produttrice del gioco, la Ocean: il gioco in questione è, naturalmente, Operation Wolf. Era così lecito aspettarsi dopo il lancio da parte della Taito di Operation Thunderbolt la rispettiva versione casalinga ad opera della Ocean, così com'era ovvio, visto i precedenti, aspettarsi un capolavoro





un prodotto di primo livello e che promette di ripetere il successo del suo predecessore: l'unica opzione che si può muovere a questo gioco quasi perfetto è che ri-

specchi Operation Wolf sotto molti punti di vista e che procuri una sensazione di "già visto". Per qualcuno questo non è nemmeno un difetto...

vello delle munizioni e solo con una buona dose di fortuna potete recuperare kit di pronto soccorso, che alzano il livello energetico, al termine del quale apparirà il fatidico screen di Game Over, caricatori per il mitra, razzi e altra bella roba.

Se poi avete già visto il coin-op saprete che in alcuni livelli vi troverete a combattere muovendovi su una jeep o una barca:

tutto ciò aggiunge un bel po' di giocabilità in più ad un già eccellente prodotto. Questo, che era stato uno dei punti di forza del coin-op Taito, è stato perfettamente riprodotto nella versione casalinga, insieme all'opzione due giocatori e alla sensazione di massacro totale, già presente in Operation Wolf. Come avrete certamente capito OT è senza dubbio

PRESENTAZIONE 89%
Caricamento veloce, istruzioni che si sprecano e confezione "elle Ocean".

GRAFICA 95%
Definita superbamente nello splendore del monocromatico Sinclair.

SONORO 87%
Musica che rientra nello standard, ma splendidi effetti sonori.

APPETIBILITA' 93%
Tanto delizioso Taito, non rimarrete delusi!!!
LONGEVITA' 88%
L'opzione due giocatori alza il punteggio già alto di partenza.

GLOBALE 91%
Divertente, giocabile, irresistibile: ho detto tutto...

R&C ELGRA 20030 Palazzolo Milanese (MI)



*trovi
tutto
o meno*



Via S. Martino, 13 Tel. 02/99041332

DRAGON SPIRIT

Tengen/Domark, disco e cass.

C'era una volta un antico mondo incan-

tato in cui regnava la pace e la tranquillità... La felicità non mancava di certo a nessuno e la vita trascorreva nella più com-

"Il virus! Il virus ha colpito di nuovo! No, non sono impazzito, non ci possono essere altre alternative, qui ci deve per forza essere un'epidemia che intacca inesorabilmente tutti gli shoot-em-up a scorrimento verticale. A dire il vero non

che ce ne siano più stati tanti, letteralmente soppiantati dal "cugini orizzontali" (Ottimo realizzazione fra l'altro, vedi Menace, R-Type, Silkworm, Forgotten Worlds, Phobia), ma quelli che sono usciti sono proprio tutti da dimenticare. La conversione di Xenon a 8-Bit era penosa, Dominator poteva ancora grossomodo essere accettato, ma con Gemini Wings e ora Dragon Spirit la situazione è degenerata in modo allucinante. Grafica e sonoro molto (Ma proprio molto) approssimativi, routine di collisione assurde, schermo piccolo che sembra resettarsi ogni volta che morite, schema di gioco ripetitivo e frustrante anche per la scarsa maneggevolezza del drago se rapportata alla sua mole (E dire che è anche dotato di ali!). Ma non è ancora tutto, il virus, come era già accaduto per Xenon, pare colpisca in modo da non lasciare proprio scampo specialmente la gestione dei colori. Altrimenti spiegateci con quale criterio si potrebbero fare i proiettili dello stesso colore del fondale!"

pietà e sana comunione con la natura. Un brutto giorno però lece la sua comparsa Zawell, malefico demone-serpente, che sconvolge la vita del regno ipnotizzando tutti gli animali e rapendo la principessa Alicia. La situazione era veramente critica perché, abituati a quell'ambiente idilliaco, nessun abitante aveva la minima idea di come affrontare una tale imprevista vicissitudine. Per fortuna interviene il Mago Merlone che, compresa la gravità della situazione (Nolare la rima baciata), estrae il suo bacchettone magico per trasformare l'innocente draghetto Grisù in un potente drago volante sputatuo-co, ultimo baluardo in grado di contrastare efficacemente il prepotente nemico.

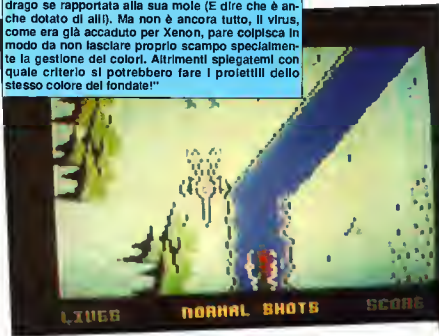
Ah! Redattore bischero, che te sei scambiato ZZAP! per il contavalvole della nonnina? e taglia...

E va bene, va bene, scusatemi lo so che il joystick vi scotta tra le mani impazienti di scaricare fuoco e fiamme, ma un po' di background ci vuole sempre! Ad ogni modo voi impensabile un poderoso mostro alato (Batman non ha nien-

te a che vedere) che avanza con scorrimento verticale alla ricerca di Zawell. Ma prima di poterlo raggiungere dovrà superare indenne otto differenti aree protette da una miriade di mostri-cattoli di ogni genere e dagli imponenti mostri di fine livello (Ma tu guarda che fantasia).

I nemici sono di due differenti categorie: quelli volanti e quelli terrestri. Ma non preoccupatevi perché per voi non sarà una grandissima differenza, intatti ogni volta che premele il pulsante di fuoco lanciato sia un colpo aereo sia uno verso il suolo sopra una croce che compare per un istante, per distruggere quindi i mostri terrestri è sufficiente far combaciare questa crocetta con la loro posizione, e non avranno più scampo (Così come Xevious insegna).

Bisogna inoltre sottolineare come alcuni nemici volanti risultino più luminosi rispetto ad altri, questo non avviene per loro particolari manie di grandezza, ma perché sono portatori di armi supplementari. Colpendoli infatti libereranno dei globuli d'energia contrassegnati da vari simboli che contengono dei poteri aggiuntivi, la stessa cosa si ottiene bombardando delle uova disseminate sulla superficie sottostante. Recuperando queste palline potete ottenere degli scudi per un tempo limitato, potete venire ridotti alle vostre dimensioni originarie divenendo più difficili da colpire, si possono ottenere delle fiammate molto più incisive o guadagnare addirittura delle teste-extra, ricordando che, come dice il proverbio, due teste sono sempre meglio di una...





AMSTRAD.

Ho caricato il programma subito dopo aver giocato alla versione Commodore. Per fortuna l'estenuante caricamento del computer mi è stato questa volta di aiuto, lasciandomi il tempo necessario a riprendermi dalla profonda frustrazione in cui ero caduto per aver dovuto giocare una mezz'ora di fila a Dragon Spirit, andando ben oltre il limite dell'umana sopportazione. Ad ogni modo, nonostante lo schermo ridotto, sono rimasto subito colpito dalla grafica decisamente più dettagliata e dai colori molto più incisivi. Mi sono augurato di trovarmi di fronte ad un altro Dynamite Dux, purtroppo però il miracolo non è avvenuto. Il programma è molto più bello da vedere, ma ancora più lento, e questo non è certo un punto a favore, così come le bombe che si lanciano con la tastiera (Scomodo).

Globale 55%

PRESENTAZIONE 43%

Niente di più del minimo strettamente indispensabile.

GRAFICA 42%

Scarse varietà nei fondelli e particolari poco dettagliati.

SONORO 62%

Una musicchetta nello schermo dei titoli tutto sommato c'è, e anche qualche effetto durante la partita.

APPETIBILITÀ 68%

Il drago è simpatico e poi ci sono otto livelli da superare...

LONGEVITÀ 25%

... tutti pressoché identici!

GLOBALE 42%

Sui finire del 1989 trovo che sia una vergogna presentare ancora delle realizzazioni del genere, specie dopo aver visto tutte le incredibili potenzialità dei 64 così completamente sfruttate da numerosi recentissimi titoli. (Ed è sufficiente dare un'occhiata a questo numero o a quello di Novembre per comprendere e cosa mi riferisco).

CHE ASPETTI !

Regala finalmente il DRIVE al tuo C64 o al tuo AMIGA !

Drive CIRCE per 64Lire 259.000

- COMPATIBILE col 1541 • ROBUSTO mobile SCHERMATO antidisturbo
- GARANZIA totale (ricambi e mano d'opera)
- Libretto di ISTRUZIONI in italiano
- Dischetto OMAGGIO con programmi e copiatori TURBO.

Alcuni prezzi dal nostro listino:

- ✓ Commodore C64 Lire 290.000
- ✓ Drive Commodore 1541 Lire 349.000
- ✓ AMIGA 500 con Drive e Mouse Lire 849.000
- ✓ Adattatore Telematico Commodore L. 99.000

* I prezzi riportati sono comprensivi di I.V.A.



Drive CIRCE per AMIGALire 229.000

- UltraCOMPATTO • Mobile in METALLO
- Meccanica GIAPPONESE • Presa PASSANTE per collegare più Drives in serie
- Tempo di ACCESSO 3ms
- AFFIDABILISSIMO (vedi Commodore Computer Club N° 85)

PUNTO VENDITA AL PUBBLICO:
CIRCE Electronics s.r.l.
V.le Fulvio Testi, 219 • 20162 MILANO
Tel. 02/6427410

Clienti speditoci in tutta Italia a mezzo pacco postale assicurato con pagamento controsegno al postino • Lire 15.000 quale contributo spese di spedizione CIRCE Electronics s.r.l. • via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 BUSSOLENIGO (VR) • Per ordini telefonici e/o informazioni, telefonare allo 02/6427410 • Per ricevere il listino HARDWARE inviare i propri dati insieme a Lire 1.300 in francobolli

OXXONIAN

Time Werp/Reinb. Arts

C'è una popolazione sperduta nella miriade di pianeti dell'universo e si chiamano oxxoniani. Questi strani esserini vivono tranquillamente mangiando il proprio cibo preterito, la torta di pop-corn, senza preoccupazioni.

Ma d'un tratto la minaccia si investe, come un incubo, sull'indifesa popolazione: il malvagio Zargo, unico e pericolosissimo nemico degli oxxoniani, ha chiesto aiuto ad una schiera di alieni di un'altra dimensione per far diventare immangiabile l'unico loro piatto prediletto.

La catastrofe è imminente, la gente inizia a morire di fame, senonché un gruppo di scienziati riesce a scoprire un raggio capace di rimandare gli esseri alieni nella propria dimensione. Ma Zargo sta bene attento all'evolversi degli avvenimenti e al momento propizio rapisce tutti gli scienziati, decretando la fine della millenaria civiltà ox-

xoniana. Ma anche Zargo fa un errore, non rapisce l'intelligentissimo figlio di uno degli scienziati che, venuto al corrente dell'accaduto, subito di prodiga per salvare proprio padre, la propria gente (e per mettere qualcosa sotto i denti).

Ecco che entra in azione il giocatore. Il gioco si svolge in una serie di labirinti in stile Gauntlet in cui il personaggio principale può vagare liberamente muovendosi in tutte le direzioni. Tutti i labirinti sono infestati dalle creature malvagie di Zargo e la maggior parte di esse causano la perdita di energia del giocatore se entrano in contatto con quest'ultimo. Disseminati per tutti i labirinti vi sono delle grosse scatole che possono venir aperte solo se si spingono contro altre dello stesso tipo, rivelando il contenuto. Il misterioso contenuto delle scatole può essere cibo, armi extra o soldi. I soldi sono importantissimi poiché ad ogni fine-livello c'è la possibilità per il giocatore di



entrare in possesso di nuove e più potenti armi, vite e punti extra e "pull" o "move".

Queste ultime due capacità sono quelle che permettono di spostare o tirare le scatole per farle avvicinare a quelle di tipo simile e quindi indispensabili per il proseguimento del gioco.

C'è la possibilità di giocare in modo "strategy" o "arcade" con la differenza che nel primo l'enfasi è data sul lato strategico del gioco, ossia risolvere gli enigmi, mentre nell'altro la cosa principale è l'eliminazione dei nemici. I livelli sono molti e gli enigmi sono inizialmente facili ma diventano sempre più difficili con l'aumentare del livello.



Come variante del solito puzzle-game mi piace veramente! La giocabilità è immediata a lo schema di gioco è coinvolgente. Inoltre, un buon uso della grafica e delle bellissime musiche dimostrano l'alto livello di programmazione. E' divertente da giocare come qualunque spara-e-tutti ma l'elemento strategico aggiunge ancora più fascino all'azione. Concluderò poi che sono due giochi separati, quindi iniziando con l'arcade potrete in seguito utilizzare il vostro pensiero laterale con lo strategy.



PRESENTAZIONE 73%

Nella media ma con la possibilità di scegliere la modalità di gioco.

GRAFICA 87%

Ottimi sprite e buoni fondelli attirano subito l'attenzione del giocatore.

SONORO 91%

Mentre le coinvolgenti musiche e gli effetti sonori ve lo faranno piacere subito.

APPETIBILITA' 81%

Inizialmente ci si può trovare spaesati e "pull" e "move" finiscono presto...

LONGEVITA' 93%

...poi imparerete a giocare e non lo mollerete finché non lo avrete finito.

GLOBALE 86%

Una variante ben riuscita del solito puzzle-game, con tocchi di classe e la giusta componente arcade.

Gazza's SUPER SOCCER

Paul
Loraine

GAZZA'S SUPER SOCCER - SEMPLICEMENTE SENSAZIONALE

Fantastico e veloce gioco d'azione

Caratteristiche Incluse:

- ⊗ Crea un tuo campionato, incontri di coppa e costruisci una forte squadra.
- ⊗ Ciascun giocatore della squadra è dotato di spiccate caratteristiche - livello d'abilità, velocità, e stile di gioco. Se disputi buoni incontri, il livello di abilità della tua squadra può migliorare.
- ⊗ Il realistico controllo della palla, ti permette di intercettare, stoppare e dribblare l'avversario. Un singolare "Indicatore" ti aiuta nel variare la potenza, l'altezza e l'effetto di ogni tiro.
- ⊗ Totale controllo dei calci d'angolo, punizioni e rigori.
- ⊗ Colpi di testa, tackle e falli.
- ⊗ Completo e realistico controllo del portiere.
- ⊗ Fantastica azione per uno o due giocatori
- ⊗ Disputa l'intero campionato, la coppa ad esercitarti negli incontri o nei rigori, punizioni e calci d'angolo.
- ⊗ Il più bel videogioco nazionale, approvato da un grande calciatore.

"Non dimenticare, compra gazza's super soccer. Il massimo per il tuo computer"

Disponibile per C64, Amiga, Atari ST, Spectrum ED Amstrad

Disponibile per:
AMIGA Lit. 29.000
C64 cass. Lit. 18.000 C64 disco 21.000

EMPIRE SOFTWARE - UNICA DISTRIBUZIONE VIA NAZZARI 15,
21026 CASCIAGO (ITALIA) TEL. 0362 14255

LEADER



COMPILATION

CHRISTMAS COLLECTION

HEWSON, cassetta & disco

CYBERNOID II

Stupendo e difficilissimo seguito dell'imponente predecessore, Cybernoid. La vostra piccola astronave è rimasta imprigionata in un dedalo di stanze ovviamente piene di nemici ma anche di utili armamenti da raccogliere. Se riuscirete a trovare l'arma giusta da usare nel momento appropriato, potrete anche trovare il modo di sopravvivere...

ELIMINATOR

Ecco una strana conversione da 16-bit. Dall'autore di Nebulus, un veloce e furioso gioco di corsa attraverso zone popolate da infiniti nemici sempre più cattivi e lungo delle strade piuttosto tortuose. A volte finirete anche sul soffitto, ma la calma e il sangue freddo che vi contraddistinguono vi faranno sopravvivere anche a questo imprevisto. Ottimo su Amiga e ST, non possiamo dire lo stesso della versione C64, che comunque comprende una bellissima colonna sonora dei soliti Maniacs of Noise.

EXOLON

Altro strano e ripetitivo concetto del solito Rat Cecco, guidate un omino equipaggiato con lanciafiamme e missili standard attraverso un'infinità di livelli popolati da soliti alieni poco cordiali.

Un gioco decisamente datato e che dimostra in pieno la propria età, il più ripetitivo e privo di significato della premiata ditta Rat Cecco & David Jones.

LIGHTFORCE

Pessimo shoot'em-up a scrolling verticale firmato dalla FTL. L'unica nota positiva è la bellissima musica di Rob Hubbard ma la grafica e il limitato schema di gioco ve lo faranno venire subito a noia. Lo caricherete solo per ascoltare la musica, garantito!

SANXION

Primo, grandissimo successo di Stavros Fasoulas, è in definitiva uno spara-e-fuggi prima maniera, senza armi extra ma con uno scrolling orizzontale ultra-fluido e "pacchi" di alieni ben disegnati e animati. E' rimasto

famoso per lo split-screen verticale che mostrava diverse prospettive dell'area di gioco e per la fantastica musica di caricamento firmata da Rob Hubbard.

URIDIUM

Uno dei primi successi del

cevuto tantissimi riconoscimenti dai videogiochi di tutti i mondo.

Strana compilation questa, prima ci viene annunciato in extremis che lo sconosciuto Hydratool è



famoso Andrew Braybrook (recentemente autore di Rainbow Islands), rappresenta per molti una pietra miliare nella storia degli shoot'em-up a scrolling orizzontale. Ottima la grafica metallica, meno buoni gli effetti sonori, ma comunque giocabilità che sprizza da ogni byte. Un successo storico che ha ri-

stato omissso dal gruppo, poi ci stupiamo dei pezzi di software esotici che comprende la confezione "natalizia". Tanto per citarne un paio, Sanxion e Uridium, non erano mai stati messi insieme in una compilation e da soli rappresentano la storia degli shoot'em-up a scrolling verticale da due dei migliori programmatori di tutti i tempi. Gli altri titoli sono piuttosto mediocri e si va da Eliminator che ancora si salva in qualche modo, a Lightforce che è assolutamente da dimenticare. Ancora una volta questi sono i fatti, la scelta rimane solo ed esclusivamente a voi.

**GLO-
BALE
74%**



F.1manager

10.000 COPIE
VENDUTE
IN UNA SETTIMANA !!!

POSTER INSIDE

C 64 (CASS. - DISK)
AMIGA 500-1000-2000
ATARI ST
PC IBM & CO.



ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD



Ballistix

PSYCLAPSE, disco e cassetta

Vagando per l'intinito universo alla ricerca di idee nuove da sfruttare per qualche videogiochi i programmatori della Reflections sono approdati sul pianeta Nico-

atrofizzazione dei polmoni e del tisco fino ad assumere le tattezze di cui la schermata di caricamento o la mano scheletrica che mette in gioco la palla sono degli ottimi esempi. E così i poveri abitanti dovettero dire per sempre addio al loro vigoroso passa-

tempo che richiedeva una perfetta forma fisica, il celebre nico-speedball (a quanto pare anche i Bimmap Brothers devono aver fatto capolino da queste parti). Ad ogni modo il gioco piaceva molto e così, opportunamente modificato, è stato riadattato in funzione delle nuove esigenze.

Cerchiamo quindi di descrivere esattamente di che cosa si tratta, sono state accuratamente costruite delle apposite arene le cui caratteristiche possono ricordare a grandi linee quelle di un nostro campo di calcio se non fosse per dei lugubri teschi che le circondano e per il fatto che sono disseminate di numerosi ostacoli. Comunque due

porte ci sono e quindi il paragone regge, tornando al gioco si sente il fischio d'inizio e la già sopracitata mano scheletrica lancia in campo una pesantissima palla d'acciaio a cui nemmeno Fantozzi potrebbe pensare di tirare un calcione, figuriamoci i nicotomani che a malapena si reggono in piedi. Così il problema è stato risolto con delle apposite treccette indicatrici controllate telepaticamente che si dispongono sempre perpendicolarmente rispetto alla sfera, ed è da questi puntatori che fuoriescono delle altre palline più piccole che urtando la sfera la fanno avanzare per lo schermo. Con questa tecnica si deve riuscire a far arrivare la palla dentro la porta avversaria segnando così un nico-gol, il primo che ne realizza tre vince la partita. In campo compaiono anche delle icone che se colpite con una pallina vi daranno delle agevolazioni, ma sempre riguardo alle palli-



Ogni volta che mi trovo di fronte ad una conversione da Amiga mi vengono subito in mente da due pensieri differenti. Da una parte sono felice che il mondo degli 8-bit sia arricchito da un titolo famoso (vedi Battlechess) e dall'altra sono molto preoccupato per come questo potrà reggere il confronto con l'originale a 16-bit. Per Ballistix bisogna fare un discorso a parte, per quello che riguarda la conversione non ho grandi appunti da fare (se si esclude il traballamento eccessivo del campo nel modo a due giocatori), ma il problema più grande del gioco è il gioco stesso. Secondo un mio amico (Clao DC) Ballistix è uno dei programmi più divertenti che ci siano su Amiga, quando l'ho provato, pur apprezzandolo, non ho potuto fare a meno di rimanerne un pochino deluso. Non che il gioco sia male (mi ha subito ricordato il mitico Speedball), ma qui c'è molta meno tecnica e giocabilità. Problema che viene ulteriormente ingigantito nella conversione su 64 in cui si esalta la componente caotica del gioco che consiste nel premere indiscriminatamente il bottone fino a quando non siete colti dal crampi. Un programma di cui vi ricorderete solo tra qualche decina d'anni, quando vi sarà venuta l'artrite al pollice.

tina dove hanno trovato una popolazione depressa, ma che ancora si diverte con un gioco che sembrava fatto apposta per venire proposto su computer.

Il problema dei nicotomani (gli abitanti di quel pianeta) è stato quello di fumarsi qualunque cosa che si trovasse tra le mani (quasi come Giorgio e Cardillo), la conseguenza è stata un progressivo



ne va ricordato che non ne disponete infinite, dovete fare quindi attenzione a non sprecarle, ma nemmeno usarle con il contagocce perché in questo caso passano tutte all'avversario.

Questo è quello che succede quando i contendenti sono due, uno contro l'altro, ma sarebbe stato interessante (durante le crisi di astinenza) poter giocare anche da soli e così ecco che la tumorena meninge del nitocomane ti risolve il problema genialmente. Basta sopraelevare idraulicamente una parte del campo per giocare contro la forza di gravità, la palla infatti tende a cadere verso il basso e voi dovete sospingerla verso l'alto sparando palle e ripetizioni (questa volta ne avete quante ne volete). Se segnerete per tre volte passate al livello successivo e così via per un totale di 64, anche in questo ca-

so durante il gioco compaiono in alcune caselle sia dei punti bonus sia altre icone che consentono di proteggere con degli scudi la propria porta per un tempo limitato, o di aumentare il numero o la forza delle palline o altre cose, ancora. Sempre sul campo di gioco ci possono essere anche dei muri magnetizzati che rendono ancora più difficile il vostro compito o delle linee di forza che imprinono alla palla metallica delle incredibili accelerazioni nella direzione indicata. Ma l'ingegno del nicocervello non si limita a questo e ti fornisce anche la possibilità di modificare molti parametri come la forza di gravità, la spinta che imprime ogni pallina sulla sfera, il numero dei gol per vincere e via dicendo.

Concludo con il celebre motto di ogni giocatore professionista: "Ballstix, un gioco per chi ha le palle!"

PRESENTAZIONE 84%

Belle schermate introduttive e un sacco di interessanti opzioni (questa frase è diventata ormai un cliché, ma non è mica colpa mia se è proprio così).

GRAFICA 77%

Net complesso soddisfacente, peccato che risulti spesso (specie nel modo e due giocatori) molto trebaliente.

SONORO 82%

Buone musiche del titolo e effetti adeguati.

APPETIBILITA' 85%

Tre componenti le rendono costosa, e sono: il marchio Psychapse-Psygnosis che offre le sue garanzie (Captain Fixx escluso), l'originalità del gioco e il fatto che sia un'evoluzione di Amiga.

LONGEVITA' 60%

E' sicuramente il suo punto debole, dopo un po' svuota il dito che preme il pulsante così incandescente da farvi rinunciare ogni ulteriore tentativo di record.

GLOBALE 76%

Il prototipo del gioco "stupido" in cui sperare all'impezzatura senza nemmeno guardare lo schermo, però mellizzato dignitosamente.

**"La ditta Cipolla Antonio, corrente in Lucca Via Vittorio Veneto 26
preso atto**

che la duplicazione e la commercializzazione di copia in edizione non originale di programmi software Amiga per computers Commodore, dei quali titolari dei diritti di riproduzione e distribuzione esclusiva per l'Italia è la C.T.O. s.r.l. con sede in Zola Predosa (BO) Via Piemonte 7/F, costituisce violazione della Legge 11/4/1941 n. 633 che tutela il diritto d'autore sulle opere summenzionate spettante, nel caso di specie, alla C.T.O. s.r.l. medesima

rende noto

di essersi impegnata a non riprodurre e porre in vendita copie comunque abusivamente riprodotte dei sopra citati programmi software, che, se da essa commercializzati, lo saranno nell'edizione originale fornita dalla C.T.O. s.r.l."

TEAC® MECHANISME - ART. DMF 350
PROFESSIONAL

PENNA OTTICA COMPUTER
COMMODORE C 64/128
COMPLETA OI CASSETTA
PROGRAMMI.
ART. PNOT 154



Orive esterno floppy disk 3" 1/2 per Computer Amig



savage
by **CABLETRONIC**

VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30
PRENDERA: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51

Supporto basculante con sintonizzatore pal incorporato per monitor 12/14" con
Ingresso CVBS, 16 canali in memoria, Art. SBMT 518.
Funzioni del telecomando: tasti numerici di programma-muting-regolazione vo-
lume-regolazione sintonia line-cambio sequenziale programmi.

RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC



JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni

GHIBLI
LD 224

FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON

electronics

PERFORMANCE

Via San Fruttuoso, 16/A - MONZA (S. Fruttuoso) - T. 039/744164

Articolo Prezzo

Amiga 500 con mouse e 3 dischi	739.000*
Commodore 64 New + Registratore + Penna Ottica	339.000*
Commodore 128 + Registratore + Penna Ottica	350.000*
Disk Drive compatibile x 64/128K	250.000*
Disk Drive 1541 II	320.000*
Drive esterno x Amiga 500/2000 multi/disconn.	195.000*
Stampante Riteman x C 64/128K	390.000*
Stampante x Commodore 64/128K	325.000*
Stampante Commodore 1230 x C64 Amiga e Pc	490.000*
Stampante EPSON x Amiga e Pc	395.000*
Stampante Star 10 Colore x Amiga e Pc	495.000*
Monitor Monocromatico con audio (universale)	165.000*
Monitor Colore Commodore 1802 x C64 e Amiga/m	330.000*
Monitor Colore 1084 C x C64 Amiga Pc	520.000*
Monitor Philips x C64 Amiga Pc	460.000*
TV Monitor Universale	580.000*
Registratore Compat. x C64/128K	50.000*
Registratore Commodore x C64/128K	68.000*
Registratore 1531 x C16	68.000*
Adattatore Registratore da C16 a C64	25.000
Adattatore e Duplicatore x registratore C16	18.000
Duplicatore x Registratore C64	18.000
Modulatore x Amiga 500	45.000*
Espansione di Memoria 512K Amiga 500	290.000*
Videodigitalizzatore Amiga 500	200.000
VIDEON (digitalizzatore Amiga)	390.000
Mini GEN LOCK (miscelatore di immagini Amiga)	290.000
Interfaccia Musicale "MIDI" x Amiga 500	120.000
Capricomputer Plexiglas Amiga 500	19.500
Capricomputer Plexiglas 128K	18.000
Capricomputer Plexiglas C64 New	16.000
Capricomputer Plexiglas C64 C16 Vic 20	14.000
Modulatore x Vic 20	35.000*
Cavo Skart x Amiga 500 Tv e Monitor	27.000*
Cavo Skart C64/128K/C16/Vic 20	19.000*
Cavo Monitor C64/128K/C16	25.000
Cavo Monitor per Amiga 500	40.000
Cavo Monitor Colore x Pc	59.000
Cavo Monitor videocomposito x Pc	12.000
Cavo Monitor videocomposito x C64	14.000
Cavo TV/Computer mt. 1,5	6.500
Cavo TV/Computer mt. 3	12.000
Filtro antisturbo x Computer	19.000
Cavo 40/80 colonne x 128K anche Skart	25.000
Cavo seriale x Drive e Stampante	16.000
Cavo Centronics	35.000
Alimentatore Universale	28.000
Caricatore Batterie e Alimentatore	39.000
Alimentatore x Atari 2600	35.000*
Alimentatore x Commodore C16	35.000*
Alimentatore Commodore 64	45.000*

Articolo Prezzo

Cassette Vergini x Computer da C10 a C120	da 1.000
Videoregistratori e cassette video	
Kir pulisci testine x Videoregistratore	19.000
Joystick Flashfire con 3 spari manuali	10.000
Joystick Flashfire con 3 spari man + autofocus	15.000
Joystick Flashfire con autofocus trasparente	19.000
Joystick Flashfire con Microswitches B.	29.000
Joystick Albatros microswitches	49.000
Joystick Flashfire x C16	15.000
Joyboard	49.000
Joystick x Amstrad con sdoppiatore D.	24.000
Joystick x Amstrad con Sdoppiatore D.microwsw	32.000
Joystick Digitale a sfioramento	45.000
Paddles Contrallars (coppia)	18.000
Adattatore x Joystick C16	5.000
Mouse x C64/128K	60.000
Mouse x Amiga 500	95.000
Mouse Elettronica x C64/128K Amiga	45.000
Penna Ottica x C64/128K Amiga cassetta o disco	35.000
Geos x C64/128K	49.000
Regolatore Elettronico di Testine reg.	19.000
Fast Disk (velocizzatore+copiatore C64)	45.000
Final Turbo IV New	79.000
Power Cartridge	120.000
Iscip Tape (sprattutto+copiatore C64)	65.000
Reflex Backup C64	49.000
Turbo Dos	90.000
Speed Das 1541 II	90.000
Digitalizzatore x C64	50.000
Cartuccia Cpm x C64	100.000
Cartuccia Espansione C64	150.000
Rom x Stampante Mas 803	48.000
Portacassette "Posso" 15 Pz.	18.000
Portacassette Video "Posso"	28.000
Portadischetti 5"1/4 "Posso"	38.000
Portadischetti 3"1/2 "Posso"	38.000
Portadischetti 3"1/2 (cont 10 Pz.)	4.500
Portadischetti 3"1/2 (cont 25 Pz.)	18.000
Portadischetti 3"1/2 (cont. 40 Pz.)	24.000
Portadischetti 3"1/2 (cont 80 Pz.)	28.000
Portadischetti 5"1/4 (cont 10 Pz.)	4.500
Portadischetti 5"1/4 (cont 50 Pz.)	24.000
Portadischetti 5"1/4 (cont 100 Pz.)	28.000
Portacassette a valigetta 16 Posti	14.000
Portacassette a valigetta 36 Posti	18.000
Portacassette componibili (multibox)	3.500
Dischetti 3"1/2 Df Dd Conf. 50 Pz. (1Mega) - cad.	2.000
Dischetti 3"1/2 Df Dd Conf. 50 Pz. (1 Mega) - cad.	2.500
Dischetti 3"1/2 Df Dd Sciolti (1 Mega) - cad.	3.000
Dischetti 5"1/4 Df Dd Conf. 10 Pz. - cad.	1.000
Dischetti 5"1/4 Df Dd X Pc - cad.	1.500
Dischetti 5"1/4 Df Dd 3M	6.000
Tagliadischetti in Acciaio	16.000
Tagliadischetti in Plastica	12.000
Kit Puliscitestine x Drive	15.000
Giochi Disco x C64/128/Amiga/Pc/Msx ecc.	da 10.000
Giochi Cassette x C64/Msx/C16/Atari ecc.	da 9.000

* I prezzi con asterisco sono da considerarsi IVA esclusa



**PERMUTE
RIPARAZIONI
ASSISTENZA
RICAMBI**

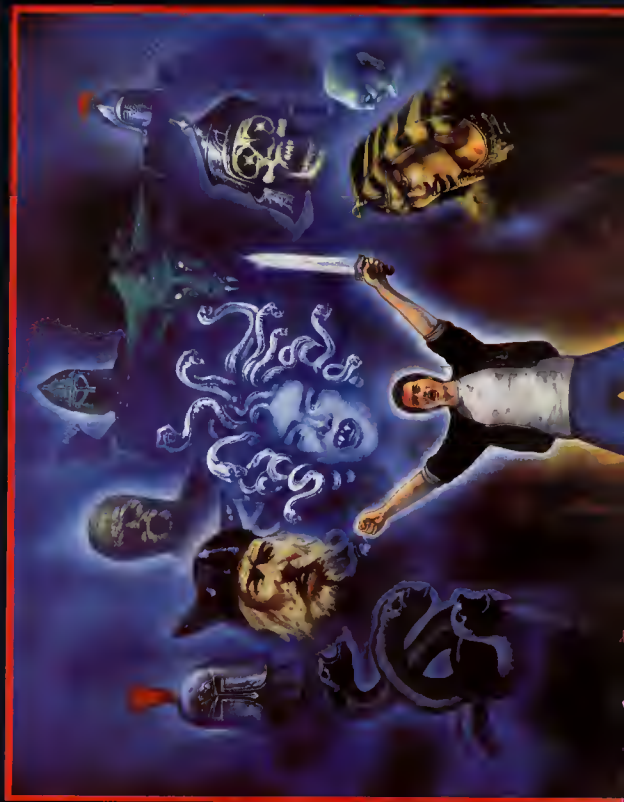
**I PREZZI POSSONO
SUBIRE VARIAZIONI.
TELEFONARE PER
CONFERMA
AL N° (039) 744164**



**SPEDIZIONI
CONTRASSEGNO
IN TUTTA
ITALIA**



**SCONTI
RISERVATI
AI
RIVENDITORI**





Actual C64 Screenshots



S Y S T E M . 3

FIGHTING SOCCER

64



No assolutamente non ci siamo, credo, anche se forse potrei essere smentito,

ACTIVISION, cassetta a disco

Tutto (o quasi) è pronto per Italia '90, ma prima di gustarci comodamente seduti in poltrona il prossimo Campionato del Mondo proviamo a cimentarci in questa conversione. Let the fight begin!

I grassottelli giocatori di calcio hanno lasciato i bar e le sale giochi per esibirsi direttamente in casa nostra, dalle tasi preliminari sino alla finalissima che laureare i nuovi Campioni del Mondo.

I nostri primi avversari saranno i semi-professionisti

guo del torneo, bisogna ricordarsi che un pareggio non serve a nulla la vittoria è l'unica cosa che ci permetterà di passare il turno.

Se avremo successo, una griglia a piramide ci dirà chi sarà il nostro prossimo avversario (il Brasile) e quali altre partite sono in programma.

Gli elementi del coin op restano invariati, guardate che ho detto elementi, e con ciò intendo la successione degli eventi, le squadre da incontrare, la difficoltà crescente, e tutto ciò che ne aveva fatto un successo al bar, non è chiara-

sario superare un certo numero di squadre avversarie prima di giungere alla finale.

In ordine, sempre uguale, gli avversari sono: Giappone, Brasile, Germania Ovest, Francia, Argentina.

Il campo di calcio è visto dall'alto, con i giocatori che scorrazzano per il rettangolo di gioco in cerca del pallone, voi avete la possibilità di giocare da solo contro il computer, con un vostro amico, o in due contro la "macchina".

Avrete la possibilità di fare lanci lunghi, colpi di testa, calci d'angolo, rinvii dalla linea di porta e rimesse laterali.

Il faccione di un arbitro vi terrà al corrente di ciò che sta accadendo in campo (come se voi giocando non lo sapeste), e vi tarà anche i complimenti ogni volta che andrete in goal.

La partita dura tre minuti al termine dei quali bisogna essere in vantaggio di almeno un goal rispetto alla squadra avversaria altrimenti non si passa il turno, questo naturalmente se giocate contro il computer, se giocate la partita con qualcuno la partita finisce lì.

Inizialmente la schermata è, rispettando le capacità grafiche dei vari computer, identica a quella che avrete visto numerose volte in sala giochi, ma poi il gioco, al

to, che questa sia la peggiore conversione da coin op che sia mai stata concepita. Ma vi rendete conto che i giocatori delle due squadre sono riconoscibili tra loro solo perché i primi hanno le maglie trasparenti, e gli altri un poco più scure del campo di gioco? E cosa è rimasto del fondo del campo che cambiava colore così come le maglie delle squadre avversarie? In redazione sono arrivate tutte le versioni, e quando ho visto quella per C64 ho creduto che di aver caricato per sbaglio quella per Spectrum (tra l'altro riuscita molto meglio), un gioco tanto colorato quanto Fighting Soccer ridotto a monocromatico non riesco ancora a raccapezzarmi lo credo che chiunque, appassionato della versione da bar, veda questo gioco vorrebbe avere tra le mani i programmatori autori di un simile scempio. Una volta saputo che il gioco stava per essere convertito, avevo in mente di invitare un mio amico, autore di memorabili partite, a giocare sul mio 64, ma non credo che lo farò, mi vergognerai troppo (non di casa mia, del gioco)!



del Giappone che ci diranno se la nostra compagine è in grado o no di mettersi in luce nel prosie-

mente la stessa cosa per le immagini e la giocabilità. In ogni modo come stavo "scrivendo" prima, è neces-

**Globale
43%**

di là delle regole e dei vari particolari dello schermo, assume diversa qualità per ognuno di essi. E questo è quello che andremo a esaminare nei vari commenti per le tre versioni a 8-bit per cui è stato convertito.



Spectrum

Giudicando le capacità gestionali dello Speccy la conversione non è assolutamente riuscita mai.

Certo l'area di gioco è monocromatica, come altro non poteva essere, ma è anche ben realizzata. Inoltre il gioco è molto fluido e i possessori del mitico computer potranno godersi ore e ore di sano, e ben convertito, calcio.

Globale 70%

Am



Amstrad CPC

Questa volta non si sono spricati con i colori. Soltanto le versioni Amstrad sono molto colorate, ma Fighting Soccer invece ha solo 2 colori, anzi 3: il verde, il blu e il bianco.

La versione non è eccezionale e comunque migliore di quella del 64. Probabilmente non resterà molto soddisfatti, specialmente se l'avete giocato al bar, la fluidità resta il problema maggiore, se l'intenzione era quella di creare un buon prodotto credo che ci si poteva sforzare di più, se le intenzioni erano altre, me ne chiedo mai, allora non so più cosa credere.

Globale 59%

PRESENTAZIONE 50%

Una piccola scatola che racchiude le poche istruzioni è tutto ciò che avrete per le mani.

GRAFICA 54%

Poco fluida, e con pochissimi colori.

Volete sapere altro?

SONORO 48%

Ma quale? ma dove? Potevano chiederlo al coro degli Alpini e forse veniva fuori qualcosa di carino.

APPETIBILITÀ 61%

Sicuramente avrete voglia di giocare o perlomeno di vederlo...

LONGEVITÀ 43%

...ma credo proprio che vi fermerete lì.

GLOBALE 57%

La poca voglia di fare un buon prodotto è la caratteristica principale di questa povera conversione.

GHOSTBLA

di Giorgio Baratto

Milano, 6 Novembre 1989.

La giornata è fredda, e come ogni giornata invernale qui a Milano, la minaccia della nebbia è sempre incombente.

Ma oggi è una giornata speciale, l'Activision tiene una conferenza stampa proprio nella città del panettone.

Chiaramente quando un meeting di questo tipo ha luogo gli scopi sono dichiaratamente promozionali, e anche l'Activision si è presentata nel capoluogo Lombardo per presentare le sue ultime produzioni; seguendo questo articolo potrete dire (mentendo sapendo di mentire) "C'ero anch'io!".

Dunque, come molti avranno già sentito dire, questo inverno l'Activision si prepara a invadere il mercato con produzioni quantomeno allettanti, a partire dall'attesissimo "Ghostbuster", fi-

na all'altrrettanta desiderata conversione di "Power Drift".

Ma prima di passare ai giochi veri e propri, valeva parlarvi di ciò che è accaduta all'Hotel Gallia sede del meeting, chi era presente e chi no.

Allora, oltre alla presenza della "Leader distribuzione", promotrice dell'iniziativa, alla conferenza c'eravamo noi (naturalmente), la cosiddetta "concorrenza", molti rivenditori, e anche Francesca Carlò della Simulmondo (che ci ha assicurata l'uscita di F.I Manager per Amiga per il 15 Novembre).

Rappresentanti della casa di software inglese erano due gustosissime persone che hanno intradatta i giacchi e parlato degli scopi futuri dell'Activision che avrebbe intenzione di tornare al mercato delle console che pare avrà sviluppi incredibili, quanto meno stando alle loro previsioni.

I nostri amici anglosassoni hanno paura l'accenta sulla povertà dei nostri negozi software, non nel senso della mancanza di programmi, ma bensì per ciò che concerne la presentazione dei prodotti al pubblico, che non sono secondo loro pubblicizzati in maniera adeguata. A questo riguarda non passa dore loro torto, in effetti in un mio recente viaggio in Gran Bretagna, ho visto una vetrina traboccante di poster, spille, adesivi inerenti i giochi in vendita, una mossa in questo senso i nostri negozi effettivamente potrebbero anche dar-



ASTER



sela.

A ogni buon conto una manifestazione ben riuscita che ha attirato un di-

screto numero di addetti ai lavori.

Ok passiamo all'argomento che più vi interessa; i giochi.

Cominciamo con la novità che ha ormai parecchi mesi di preview sulle spalle visto che ancora nessuno è riuscito a giocarlo, se non in versione pirata: *Ghostbusters II*.

Effettivamente non ho visto la versione per otto-bit ma l'Activision ha promesso l'uscita per numerosi sistemi di questo formato, primo fra tutti il C64. A giudicare da ciò che si è capito comunque dovrebbe essere un successo per il prossimo Natale anche per Amstrad e Spectrum. *Power Drift* conversione dello strafamosissimo coin-op, ha per il C64 una velocità impressionante, qui lo dico e qui lo nego, ma a me è sembrato addirittura meglio che sull'Amiga.

Super Wonderboy, è stato annunciato per C64, Amstrad, e Spectrum, e pare che il gioco sarà arricchito di 11 livelli in cui sarà possibile collezionare 10 tipi di armi diversi, e numerosissimi altri oggetti, un gioco insomma che si presume molto divertente. "Finalmente potrete credere che un computer può volare!"

Così enuncia la pubblicità di *"Fighter Bomber"*, con grafica Vettoriale in 3D che

viene definita, sempre dall'Activision, come rivoluzionaria, in effetti da ciò che si è potuto capire e vedere, il gioco è realizzato molto bene, e gli aerei con circa 120 poligoni rendono perfettamente l'idea di essere in volo.

Udite, udite, tra non molto uscirà anche sul mercato italiano *"Fighting Soccer"*, una conversione del coin-op calcistico! Come? lo sapevate già da tempo? Sarà meglio che legga più attentamente le Preview di BDB se voglio evitare certe brutte figure. Comunque sempre per C64, Amstrad e Spectrum potrete "combattere" le vostre partite di calcio prima di Xmas!

Ultima novità presentata è un'altra conversione da sala giochi; *Galaxy Force*, e chi non se lo ricorda questo gioco spaziale in cui bisognava riuscire a distruggere tutti i "cattivi" passando attraverso intricatissimi labirinti?

Bene, l'Activision si è presentata in Italia agguerritissima per questo Natale '89, cosa avranno in serbo le altre software house? E chi vincerà la scontro di fine anno? Ai joystick l'ardua sentenza!

SUPER WONDER BOY

Impersona il biondissimo "SUPER RAGAZZO DELLE MERAVIGLIE" e sconfiggi il Drago MeKa per riportare la pace nel Regno di Wonderland!

Oggi Activision ti fa un regalo:
versione C64 cassetta a lire 15000
e AMIGA a lire 18000!!!



Disponibile per
C64
SPECTRUM
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

LEADER
GUSTAVO GUSTAVO

 **ACTIVISION**

SEGA

BATMAN

OCEAN, cassatta

La Ocean ha deciso, a quanto pare, di farsi i soliti bel soldoni fiutando l'affare dell'anno acquistando la licenza del Cavaliere Oscuro. Salgono così a tre le trasposizioni su computer del famigerato uomo-pipistrello da parte della casa inglese. Il primo gioco, ad opera di Ritmann e Drummond, fu un'avventura dinamica in stile Ultimate (in quel periodo andavano forte) che vedeva un Batman grassottello impegnato a salvare quel pasticcione di Robin che non fa altro che tarsi rapire e saltare in aria (a proposito, per tutti quelli che si sono persi per strada e non sanno decidere se Robin è morto o è diventato Nightwing ecco ora una breve precisazione: il primo Robin - Dick Grayson - si è rotto le scatole e ha mandato Batman a quel paese, mentre il Robin saltato per aria è un secondo Robin che era stato cuccato da Batman mentre tentava di fregargli la ruota della Batmobile - non sto scherzando). Il secondo gioco "a ba-

se di Batman" era un'altra avventura dinamica in due dimensioni ad opera della Special Fx e vedeva Batman impegnato a salvare Gotham dal Pinguino e Robin dal Joker (ancorai eh, che pasticci!). Arriviamo ora al terzo gioco: la corsa coi sacchi Ecco, i concorrenti sono pronti e... Scusate, mi sono lasciato trasportare. Dicevo, il terzo gioco si rifà al film che fureggia in questi giorni nel cinema di tutto il mondo e ne segue abbastanza fedelmente la trama.

Il Primo quadro è ambientato nella Axis Chemical e vede il nostro Caped Crusader (non mi va di chiamarlo Crociato Incappucciato, sembra uno scemo!) impegnato a far fuori tonnellate di cattivoni alla ricerca del pericoloso Jack Napier. Una volta trovato lo fa cadere "per sbaglio" in una vasca piena guarda tu che caso di schifezze chimiche varie.

Nel secondo quadro vediamo Batman alle prese con il traffico cittadino che deve far di tutto per non rovinare la carrozzeria della sua costosissima Batmobile e deve ar-



rivare in tempo alla Batcaverna prima che il soufflé che Vicky Vale ha preparato si sgonfi perché se no quest'ultima si arrabbia e poi niente "giochini".

Nel terzo quadro Batman deve capire quali sono i prodotti che combinati formano il letale veleno "Smilex" (Love that Joker!) mentre nel quarto deve tagliare tutti i palloni pieni di Smilex che ballonzolano minacciosi per

al città (mamma mia, i minacciosi palloni che ballonzolano! Non vi pare un po' stupido?). Nel quinto e ultimo quadro Batman deve correre in una cattedrale a fermare il Joker che ha deciso di darsela a gambe. Una volta spiacciato il Joker come fosse una banana marcia Batman ha il permesso di ricominciare il tutto con grande gioia di grandi e piccini.

Spectrum

Regezzi, questo Batman è uno abello! Scrolli superfluidi e animazione così, devo dire, non le avevo mai viste. L'azione è veloce e frenetica e persino il sonoro non è totalmente fuori posto (roba da non credere). Beh, cosa vi posso dire, erite il vostro breve portatogli e tirate fuori i soldi, perché non ve lo dovete fare scappare!

Amstrad CPC

Molto colorato, anche se lo scroll non è molto fluido. Nel complesso buono, anche se un po' troppo difficile.

Amstrad/Spectrum

PRESENTAZIONE 80%

Istruzioni esaurienti, belle schermate di presentazione e caricamento veloce in embo le versioni.

GRAFICA 77/90%

Colorate ma bloccettose sull'Amstrad e monocromatiche ma superveloci sullo Spacay.

SONORO 61%

Mel comune, mezzo gaudio...

APPETIBILITA' 92%

La voglia di giocare si fa sentire subito.

LONGEVITA' 93%

Ne passerà di tempo prima che riusciate a finire...

GLOBALE 89/90%

Un acquisto sensato per i fan di Batman e tutti gli altri.



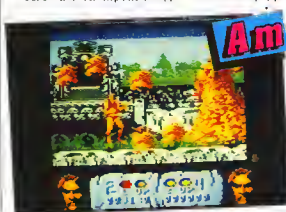


UPDATE

ALTERED BEAST

ACTIVISION, cass.

Per la serie "avete mai desiderato di", ecco a voi il kit completo per trasformarsi in bestie varie dall'aspetto più o meno viscido. Altered Beast infatti prende il suo nome dalla capacità dei protagonisti di mutare le proprie sembianze e trasformarsi dappnna in uomo-lupo, poi



PLAY GAME SHOP

Via Carlo Alberto, 39/A - 10123 TORINO - Tel. 011/517740

**SPEDIZIONI DELLE ULTIMISSIME
NOVITÀ IN TUTTA ITALIA PER
AMIGA - C64 - ATARI ST - MS DOS
SPECTRUM - MSX - NINTENDO
ATARI 2600**

**TUTTI I PRODOTTI
COMMODORE POINT - ATARI STORE**

**DISPONIBILITÀ DI
PROGRAMMI GESTIONALI, GRAFICA
PITTORICA, CAD, WORD PROCESSOR
PER AMIGA 500 E AMIGA 2000**

**SUPER OFFERTA
MODEM PER C64 A L. 39.000
MOUSE PER C64 A L. 39.000**

SPLITTER PER RGB AMIGA



Mamma mia, mamma mia... Tutto questo mi ricorda il museo dell'orrore di Madame Tussaud... No, no, non fraintendetemi: quello che mi sconvolge non è tanto la presenza di beetle che eputano occhi e sparano teste, ma il gioco stesso. Avete mai desiderato di giocare in un francobollo con uno scroll (scroll?) più che penoso osceno, grafica cubettosa ai confini della realtà e giocabilità... hmm... (sto cercando sul dizionario) vediamo... Mi dispiace ma non so come definirlo. Beh, per farla breve Altered Beast non è così brutto come lo si dipinge: è anche peggio. Non vedo perché non abbiano optato per una conversione diretta della versione Spectrum: sono sempre stato contrario a queste cose, ma visti i risultati...

in uomo-drago e così via. Questa particolarità ha decretato il successo di quello che sarebbe altrimenti stato un coin-op noioso e poco vario trattandosi infatti di un picchiaduro discreto. Vi sono in tutto cinque quadri con cinque possibilità di diverse di trasformazione, o meglio quattro. Nel primo quadro infatti ci si trasforma in un lupo capace di sparare palle di fuoco e superpedate "ardenti"; nel secondo ci si può trasformare in un drago capace di "emettere" scosse elettriche; nel terzo in un orso vagamente rassomigliante a un parente povero di Teddy Ruxpin dall'alto pletificante; nel quarto in una specie di "uomo-tigre" e nel quinto di nuovo in lupo.

Per potersi trasformare però occorre raccogliere almeno tre sfere di energia che si trovano all'interno di alcune creature decisamente resiste a morire. Per poter ottenere queste sfere di energia bisogna prendere a pedale codeste creature e mandar-

le al creatore (gioco di parole abbastanza scemo, ma si sa, sempre meglio di quelli di BDB...). Una volta trasformati si può finalmente attaccare il mostro di fine livello che a prima vista risulta alquanto innocuo. Dopo pochi secondi però l'innocuo vecchietto cresce incredibilmente e si trasforma in una creatura orribile diversa in ogni quadro. Nel primo è un tizio strano che si diverte a scagliarvi addosso dei duplicati della sua testa; nel secondo è una strana pianta che sputa occhi (?!), nel terzo un'enorme lumaca; nel quarto è un aborto volante e nel quinto un'innocuo (si fa per dire) uomo-innocente. Sul C64 Altered Beast si è rivelato un simil-tallimento che presentava grafica rozza, sonoro (di Martin Walker) della stessa qualità nonché giocabilità quasi inesistente. Su Amstrad invece... beh, leggetevi il commento, che è meglio (come disse Puffo Quattrocchi).

PRESENTAZIONE 59%
Multiload leggero, leggero,
leggero. Istruzioni scarse.
GRAFICA 43%
Coloratissima e
cubettosissima.
SONORO 67%
Niente di particolare, così
così.
APPETIBILITÀ' 88%
Il coin-op aveva i suoi fans...
LONGEVITÀ' 35%
... peccato che così li perde
tutti.
GLOBALE 50%
Lasciate perdere.

DIZZY TREASURE ISLAND

Code Masters

Voi forse non lo saprete, ma in Inghilterra va fortissimo un personaggio dei fumetti (o cartoni animati, non lo so esattamente) che ha più o meno la forma di un uovo con gambe e braccia. Questa volta Dizzy è rimasto su di un'isola abbandonata sulla quale si dice sia nascosto un tesoro. Compito del nostro ovoidale eroe è quello di lasciare l'isola preferibilmente (non è necessario) con le trenta monete d'oro che co-

64

stituiscono il tesoro. Sparsi per l'isola ci sono alcuni oggetti che potranno essere d'aiuto a Dizzy in vari modi, ad esempio un baule su cui poter salire per arrivare più in alto (io non ho detto niente...), lame di vetro, una pila e così via. Per rendere il tutto più difficile ci sono anche numerose trappole tipo sbarre che scendono velocissime e amenità varie. Se Dizzy viene in con-



HYPER SPORTS

HIT SQUAD (Ocean)

Nuoto, tiro al piattello, corpo libero, tiro con l'arco, salto triplo e sollevamento pesi: non si può certo negare l'originalità delle competizioni contenute in Hyper-sports! E' stato proprio grazie a quest'originalità che il coin-op Konami e la rispettiva versione casalinga ebbero tanto successo; senza contare il fatto che il gioco rientrava nella categoria inaugurata da Daley Thompson's Deca-

thlon, quella delle simulazioni sportive "annienta-joysticks",

64



tanto in voga a quei tempi.

Rientrando il sottoscritto nella categoria degli Hypermaniaci, è stata una soddisfazione vedere la proposta di HS a un prezzo così basso, segno che il gioco non è caduto nel dimenticatoio!!!

Per chi non lo conoscesse, Hyper-sports è una simulazione sportiva multievento che richiede grande smemoratezza (in gare come nuoto o salto triplo) unito ad una buona dose di precisione e sangue freddo (vedi tiro al piattello o con l'arco): se la descrizione è molto semplice, il gioco lo è ancora di più e non sono ne-

tatto con queste per-
derà la sua unica vita
e bisognerà comincia-
re tutto da capo.

Dizzy Treasure Island
può a prima vista sem-
brare un prodotto sca-
dente per via della sua
grafica e del sonoro.
Giocando ripetutamen-
te ci si accorge però
che il personaggio da
solo è tremendamente
simpatico e il gioco è
giocabile e maledetta-
mente divertente. Se
vi piacciono le avven-
ture dinamiche che
non costano una cifra,
ve lo consiglio calda-
mente.

**Globale
79%**

cessarie nemmeno le
istruzioni in italiano
contenute nella bu-
dget-cassetta, o mi-
crocassetta che dir si
voglia.

Hypersports è curato,
estremamente gioca-
bile, divertente, poco
costoso e, udite! udite!
senza multiloading!!!
Insomma un altro hit
per la Hitsquad (scu-
sate il bisticcio tona-
tico) che vi regalerà
qualche ora di diverti-
mento senza spende-
re troppo.

**Globale
93%**

COBRA

HIT SQUAD (Ocean)

"II

crimine e
una malattia,
e io sono la
cura!" Pam...

track... ratatatatà...
boom... aaagh... (...E tut-
ti quegli altri rumori strani
che si vedono nel telefilm
di Batman).

Questa è molto in breve la
trama del film Cobra (mol-
to in breve era superfluo,
ma non volevo criticare
troppo il lavoro di colui
che è stato il mio attore
preferito per parecchi an-
ni), detto questo appare
subito evidente che nessun
altro titolo cinematografico
si sarebbe potuto me-
glio adattare alla trasposi-
zione su computer. Il film
era infatti già di per sé un
mega-sparafuggi e scorri-
mento multidirezionale, e
così non è stato molto dif-
ficile trasportarne tutta
l'atmosfera in una sorta di
shoot-em-up cittadino. Ma
veniamo al gioco, anzi veni-
amo prima alla schermata
di caricamento che è
forse la cosa che merita di
più essendo praticamente
uguale alla locandina (Se si
ecceppa il fatto che Sly è
un po' tozzo e paffutello,
che sia lo stesso che ha di-
segnato lo sprite di Bat-
man?), comunque il tem-
po è prezioso e così vi do-
vete subito catapultare nel-
le jungla metropolitane
per cercare di salvare la
bella Ingrid (nel film Bri-
gitte Nielsen) rapita dai
maniaci squartatori. La
prima cosa che compare è
il macchinone nero del Co-
bra che scarica il nostro
eroe sui marciapiedi più
pericolosi della città, im-
mediatamente si ha modo
di avere un'idea su come
sia stata realizzata questa
conversione da... Spec-
trum (Eh! Quello sì che
era un bel programma, di-
rebbe BDB), infatti già so-
lo decifrare lo sprite
principale non è cosa delle
più facili (che sia stata col-
pa di una missione di tro-
ppo in Vietnam?), ad ogni



modo il nostro eroe sem-
bra più che altro un pove-
ro cieco con dei gravi
problemi locomotori che
vaga errante alla ricerca
della cagnetta guida che è
scappata con Armaduk al
polo. Ci si chiede come fa-
rà a resistere all'attacco di
orde di criminoidi (crimi-
nali-pazzoidi) armati con
armi di tutti i tipi (una no-
ta di merito va sicuramen-
te a quello che arriva sal-
tando con una scure enor-
me, è veramente ghigno-
so). Comunque lui non si
dà per vinto e inizia a tirare
dei cazzottoni a destra
e a manca (non dimentici-
chiamoci che ha nelle ve-
ne anche il sangue di Ro-
cky!) stando però attento
ad abbassarsi in tempo per
evitare i colpi avversari.
Se sarete così bravi da su-
perare indenni i primi
scontri sarete presto in
grado di raccogliere delle
armi supplementari (Pug-
nali, bombe, pistole...) che
vi renderanno la vita
più facile, altrimenti per
ben che vi vada sarete tra-
sformati in un lotto di bel-
le borsette (di serpente -
of course, ah, ah, ah).
Sempre fra le strade si
possono trovare anche dei
panini che vi reintegreran-
no il giant-paninone in
fondo allo schermo che
rappresenta la vostra
energia. Ogni volta che
questa va a zero perdet-
te una delle vite che sono
rappresentate da dei co-
bra in basso a sinistra, vi-

cino c'è il punteggio e le
armi supplementari, già ci-
tate, di cui disponete. Nel-
la prima fase ambientata in
città dovete recuperare In-
grid e portarla al sicuro
nella vostra macchina, che
però non risulterà molto
sicura, tanto che i maniaci
la rapiscono nuovamente
e dovete affrontarli in cam-
pagna e quindi in una fab-
brica abbandonata dove
avrà luogo lo scontro fi-
nale con il terribile sfregiato-
re notturno che (anche se
il nome fa venir da ridere)
è veramente molto cattivo.
Altro pittoresco non posso
dirvi perché la difficoltà
del gioco rende il prose-
guire nella proibitiva mi-
sione veramente difficile,
e, questo lo si deve pro-
prio dire, non è decisa-
mente il genere di pro-
gramma con cui venga la
voglia di cimentarsi per
lungissimo tempo. Così
concludo dicendovi che
non è un sicuramente un
prodotto strepitoso e per-
tanto potrà piacere solo ai
sadamoaoschisti o a chi
dorme ancora con il po-
ster di Sly sopra il letto.

**Globale
71%**

COMUNICATO AI NEGOZianti DI ROMA E DEL LAZIO

LA OMICRON ITALIA

AGENZIA LEADER DISTRIBUZIONE ESCLUSIVISTA
DEL SETTORE VIDEOGIOCHI DEI SEGUENTI MARCH



INVITA

Lo Spettabile Clientelo o visitore I nuovi locali
di Via del Carroccio, 12/14 o Roma (zona P.zza Bologna)
Tel. 06/4270880 Fox 06/4270812.

TROVERETE

CORTESIA, ASSISTENZA, SPECIALIZZAZIONE
IL TUTTO...

nel 350 mq. di esposizione con vendita cash & carry di
videogiochi originali, accessori per computer e videoregistrazione,
Home e Personal Computer, periferiche varie.

CENTRI

ACQUISTO SOFT-WARE

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETTA, 1 BERGAMO
★ TEL. 035-248623

Commodore
★ **ATARI** ★
★ **SOFT** ★
COMPATIBILI IBM
★ **AMIGA** ★
★ **SEGA** ★

NOVITA'
Vendita per
corrispondenza

ASSITEC



ASSISTENZA
TECNICA
COMPUTER

Tel. (02) 8463905

Commodore
SINCLAIR QL
SPECTRUM
ATARI

Da Lunedì a Sabato
Orario 9:00/12:30 - 15:00/19:30
VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

SHOWROOM SDF

OF
T
C
E
N
T
E
R

HI-FI — COMPUTERS
VIDEO — CAR STEREO
20063 CERNUSCO S/N (MI)
P.zza P. Giuliani 34
Tel. 02/9238427

VI OFFRE

Tutte le novità software
PER
CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI

Commodore 

VIENI ANCHE TU NEL TUO
COMMODORE "POINT"



VIDEO GIOCHI - PERSONAL COMPUTERS
VIA ITALIA, 4 - MONZA - TEL. 039.320813

AMIGA **ATARI**

TUTTO IL SOFTWARE E L'HARDWARE

Commodore

SI EFFETTUA LA VENDITA
ANCHE PER CORRISPONDENZA

€ € € €

A COMO

 MANTOVANI 
TRONICS

Via C. Plinio 11 Tel. 031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE, I COMPUTER I LIBRI,
GLI ACCESSORI E
UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.
Per

C64, AMIGA, MSX, SPECTRUM,
ATARI e IBM COMPATIBILI.



SOFTWARE
ORIGINALE

Il Grillo Parlante

NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

**BUDGET**

STREET FIGHTER

KIXX

Kixx, Kixx ad ancora Kixx: sembra proprio che la casa inglese che controlla in questo periodo il mercato del budget-game, sia intenzionata a non perdere la propria leadership, bensì a rallorzarla. Dopo Gauntlet, Leaderboard a Barbarian (ma la lista è ben più lunga!) ecco l'ennesima re-release a prezzo budget: stavolta è il turno di Street Fighter. Il gioco, basato sull'omonimo coin-op Capcom, vi metta nei panni di un teppista-

combattente, profondo conoscitore delle arti marziali (un po' come in Double Dragon) che, per puro slizio personale, decide di girare il mondo a di lottare contro altri tappisti pronti a slidarlo.

Ovviamente avete a vostra disposizione un'infinità di mosse, dal calcio volante con piroetta incorporata al pugno girato con doppio avvitamento, mediante le quali dovete ridurre a zero l'energia (indicata da una barra) del vostro avversario, per poter così accedere ad un



altro livello. Ogni due nemici abbattuti si cambia nazione, fino ad arrivare in Thailandia a giungere alla sfida finale contro Sagat, l'attuale campione.

Sebbene la grafica sia carina a la giocabilità passabile, Street Fighter incorpora un fastidiosissimo multiloop ed è fin troppo facile da finire. Se volete che "duri" almeno un pome-

riggio, vi consiglio di cercarvi un amico a di giocare in due; altrimenti rispolverate Ye ar Kung fu, non va ne pentirete.

**Globale
61%**

FANTASY'S DI ANDY CAPP

ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

TUTTE LE NOVITA'
COMMODORE 64
&
FLOPPY DISK

VASTO
ASSORTIMENTO
"joystick"



"WOW
FANTASTICI
GIOCHI
PER TE"

Soft Mail

**CASSETTE PROGRAMMI PER COMPUTER ORIGINALI CON ISTRUZIONI IN ITALIANO**

VENITE A TROVARCI !!! venite a trovarci !!! VENITE A TROVARCI !!!
VI ASPETTIAMO !!!

ROMA - VIA ANCONA, 18 - CAP. 00198 - ROMA
06/8440349 - (Porta Pia)

SOFTTEL



l'alternativa.

IMPORTATORE
DISTRIBUTORE
ITALIA
VIDEOGAMES
PER COMPUTERS

Via E. Dal Pozzo, 7
00146 Roma
Fax/Tel. (06) 5584334

IL PRIMO CALCIO DEGLI ANNI 90

Elektronik



ARCADE SOCCER

FINALMENTE!

Il 1° gioco del calcio che ti permette di fare veramente di TUTTO:

Colpi di testa, scivolate, rovesciate, falli, rigori (in soggettiva), sostituzioni, ecc.

- Grafica con scroll veloce e fluido.
- Più di 200 fotogrammi d'animazione per ciascun giocatore.
- Elevata velocità di gioco.
- Musica ed effetti sonori campionati su 4 canali (anche su C-64).
- Gioco da 1 a 8 giocatori.
- Differenti tattiche di gioco per ciascuna delle 24 squadre.

Inizia a vivere l'atmosfera dei mondiali giocando in «tempo reale» contro le 24 squadre antagoniste negli stadi italiani prescelti.

Disponibile per:

Commodore 64

Amiga

Atari ST

Ms-Dos compatibili





TOP SECRET

RICK DANGEROUS

(Firebird/C64)

Stupendo platform-game ma troppo difficile al principio e piuttosto frustrante per il giocatore occasionale. Beh, e che ci sto a fare io qui? Ma ad aiutare gli sventurati giocatori in difficoltà, ovvio! Resettare e inserire, ecco il mio motto.

POKE 27531,173 vite infinite
POKE 11193,173 bombe infinite
POKE 10886,173 munizioni infinite
SYS 2057 .. per rimandare un semi-invulnerabile
Rick in mezzo alle difficoltà — attenti Goolu, sta arrivando!

Poche chiacchiere questo mese, solo un saluto e un ringraziamento a tutti i possessori di MSX, Amstrad e Spectrum che ci hanno scritto, e un invito a mandarci tutti i tips, mappe, strategie e POKE in proprio possesso. Un ringraziamento inoltre a tutti quei lettori che mensilmente si impegnano per far diventare QUESTA rubrica la più aggiornata e utile rubrica del Top Secret per i computer a 8-bit. Per finire, un consiglio: se siete in procinto di scrivere una mega-soluzione di un gioco che prevedibilmente sarà lungo diverse pagine scritte a macchina, scrivetela con un word-processor e inviateci il supporto magnetico. In questo modo potremo pubblicare il vostro lavoro il più presto possibile. Comunque l'unico indirizzo a cui inviare tutto ciò che riuscite a scoprire è sempre lo stesso:

ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 — MILANO

A. J.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE **— THE ACTION GAME —** U.S. Gold

Tenete premuto i tasti F, I, S, H (il cognome del programmatore Alex Fish) e avrete attivato il cheat-mode. Potrete quindi scegliere il livello da cui iniziare a giocare semplicemente premendo un tasto da 1 a 5 e premendo 6 per passare al livello successivo.

COMMODORE POINT AUTORIZZATO B.C.S.

VIA MONTEGANI, 11 A MILANO

NOVITA' GIOCHI D'IMPORTAZIONE

C64 NEW

L. 289.000

DRIVE C64

L. 240.000

AMIGA 500

L. 849.000

ESPANSIONE A500

L. 250.000

XT/AT/386

IMPORTAZIONE DIRETTA

VENDITA RATEALE IN GIORNATA

TEL. 02/84.64.960 - FAX 89500903

ASSISTENZA SU RETE NAZIONALE

LICENCE TO KILL

(Domark/C64)

Sbaglio o è veramente un po' troppo difficile questo tie-in dell'ultimo film di 007? Tanto per cambiare, eccovi un po' di POKE per tutti i gusti...

POKE 8448,173
POKE 11565,173 vite infinite
POKE 14730,173
POKE 15185,173
POKE 36581,189 tempo infinito
POKE 11559,173
POKE 11544,0 energia infinita
POKE 12494,173
POKE 13591,173 proiettili infiniti
SYS 2056 ...e tornerete dove eravate rimasti

Marinai "MaMasoft" Marco - S. Maria a Monte (PI)

SAVAGE

(Firebird/C64)

Caricate la presentazione del gioco, quella con la maggior parte di sonori campionati. Mentre il tutto viene suonato, re-settate e digitate:

POKE 37640,76
POKE 37641,112
POKE 37642,147
POKE 53265,0: SYS 37351

In questo modo esonererete il 6510 dallo svolgere tutti i compiti che non riguardano il sonoro, tra cui la gestione delle grafiche e del testo scorrevole. Quello che rimarrà perfettamente attivo sarà il buon vecchio SID (il famoso chip sonoro), con un conseguente miglioramento della qualità della musica. Il parlato digitalizzato migliorerà, ma non vedrete più niente sullo schermo.

Antonio Savona - Sora (FR)

armonia COMPUTERS

AVVISO AI RIVENDITORI !



IMPORTIAMO DIRETTAMENTE:

Computer XT-AT compatibili
 Stampanti da 80 e 132 colonne
 Mouse - tavolette grafiche
 Schede e accessori per PC
 Tutti i prodotti **Commodore**
 Drive **OCEANIC** per C-64, Amiga e Atari
 Joystick normali e a microswitch
 Dischetti 5"1/4 e 3"1/2

DISTRIBUTORI SCHNEIDER PER IL VENETO

VENOITA PER CORRISPONENZA - SPECIAZIONI IN TUTTA ITALIA

ARMONIA s.n.c. - V.le Carducci, 16 - Conegliano - Tel. 0438/24918-32988 - Fax 0438/410810

PROJECT FIRESTART

(Electronic Arts/C64)

Ciò che state per leggere è (non ci credete ma è vero) la soluzione passo per passo di questo avvincente gioco completo di mappa! Solo Zzap! e i suoi eccezionali lettori possono tanto...

-Precisioni sulla mappa

Per risolvere il gioco è indispensabile seguire la mappa. Gli ascensori sono contrassegnati da lettere dell'alfabeto greco. Supponiamo che un ascensore del livello 1 sia contrassegnato da ALFA e porti ai livelli 2 e 3. Anche in questi livelli comparirà la lettera ALFA per indicare il punto d'arrivo. E' possibile che due diversi ascensori portino a uno stesso livello, ciò non vuol necessariamente dire che portano alla stessa zona dato che, per esempio, nel livello 2 ci sono due zone distinte raggiungibili con due ascensori diversi (ALFA e P GRECO).

La Soluzione

All'inizio del gioco vi trovate al livello 1, appena sbarcati dalla EXIS (la vostra astronave). Prendete l'ascensore ALFA che vi porterà al livello 2. Andate a sinistra ed entrate nel corridoio C (seconda porta in alto). Ora prendete uno dei due ascensori contrassegnati nella mappa con GAMMA e andate al livello 3. Dirigetevi a destra, attraversate il corridoio M e prendete l'ascensore contrassegnato con P GRECO senza usare i medicamenti (per ora). L'ascensore vi porterà al livello 2. Andate a destra, attraversate il corridoio X e passate per la porta in basso. Siete ora nel corridoio Y, alla destra del protagonista c'è la stanza 7, importantissima in seguito. Dirigetevi a sinistra, fino in fondo al corridoio ed entrate nella porta in alto. Siete ora in una stanzetta, aprite la porta successiva ed entrate nel magazzino. Voltatevi verso l'alto e godetevi la scena sanguinaria, poi prendete il laser al plasma. Tornate all'ascensore contrassegnato con P GRECO, prendetelo e vi ritroverete al livello 3. Ripercorrete il corridoio M eliminando eventuali mostri e, sempre andando a sinistra, attraversate il corridoio L ed entrate nella stanza 10. Prendete la ID CARD e dirigetevi nella stanza 11 passando per la porta a sinistra. In questa stanza prendete il giornale di bordo scientifico (SCIENCE LOG TAPE) e l'altra ID CARD. Passate per la porta in basso e vi ritroverete nel corridoio L dove verrete sicuramente aggrediti presso l'ascensore. Eliminate il mostro ed entrate nella stanza 9, chiudetevi dentro e inserite il giornale di bordo scientifico nel VCR (PLAY THE TAPE IN THE VCR), verrete così a conoscenza degli stadi di crescita delle creature che infestano la nave. Se avete il laser scarico sostituitelo con quello nella stanza 10. A un certo punto del gioco il Dott. ANNAR uscirà dalla sua camera criogena e disattiverà i sistemi di sicurezza, lasciando l'altra sopravvissuta, una ragazza, in balia dai mostri. Non vorrete che i mostri se la papino, vero? Dirigetevi allora agli ascensori contrassegnati con GAMMA (sono al livello 3, lo stesso in cui dovreste trovarvi) e scendete al livello 1. Andate verso sinistra, attraversate il corridoio G ed entrate nella stanza delle camere criogene (la numero 18), chiudetevi la porta alle spalle e fate fuori gli eventuali mostri. Aprite la camera criogena della ragazza e fuggite verso sinistra. Tenete presente che la ragazza fatica a tenervi dietro perché è ferita. Siete nel corridoio G1, prendete l'ascensore EPSILON (senza lasciare indietro la ragazza) e andate al livello 2. Vi troverete nel corridoio F che è infestato dai mostri. Entrate nella stanza 5 che si trova a sinistra dell'ascensore. Aprite la porta della capsula di salvataggio (OPEN WASTE DISPOSAL DOOR) e aspettate che la ragazza vi entri. Appena è anche lei dentro chiudete la porta. Uscite dalla stanza e fatevi largo fino all'ascensore con il quale siete arrivati (EPSILON sulla mappa). Vi troverete nel corridoio G1. Se avete perso molta energia potete recuperarla nella stanza dei medicamenti al livello 1 (a sinistra della stanza 15). Prendete ora uno degli ascensori contrassegnati con GAMMA e recatevi al livello 3. Appena arrivati andate a sinistra, fino all'ascensore DELTA con il quale salirete al livello 4. Entrate nella stanza 19 eliminando eventuali mostri, usate la radio per comunicare i progressi fatti nella missione (REPORT MISSION PROGRESS). Andate ora al computer a sinistra della radio e attivate il processo di autodistruzione dell'astronave. Ricordate che esso è irreversibile, avete 25 minuti per lasciare la nave prima della deflagrazione. Andate ora nella stanza 20 e lanciate la capsula di salvataggio nello spazio (JETTISON WASTE POD). Con lo stesso ascensore con cui siete saliti al livello 4 (cioè il DELTA), tornate al livello 3 dove potrete recuperare l'energia eventualmente persa negli scontri grazie all'energizzatore (stanza 12). Se vi serve, prendete un laser carico (stanza 10). Avrete notato dalle schemate che, nel frattempo, accade qualcosa di strano e orendo: si tratta della nascita di un mostro. Per evitare di diventare uno dei primi bocconi del nascituro, dirigetevi a destra e dopo aver attraversato il corridoio M, prendete l'ascensore P GRECO. Siete di nuovo al livello 2. L'uovo del mostro si schiuderà approssimativamente alle 13.20.50. Fino ad allora è consigliabile rimanere nel corridoio X. Pochi secondi dopo la schiusa il Dott. ANNAR spegnerà l'energia principale lasciandovi al buio, ma se siete rimasti nel corridoio X andrete velocemente nella stanza dell'energia principale (la 7) e farete luce sulla questione (per i poco intuitivi: riattiverete l'energia principale mediante il comando a destra). Ora potete affrontare la famelica creatura alla luce, questa vi aggredirà repentinamente nel corridoio X o nell'Y. DONT PANIC! Entrate nella camera a destra (se siete nel corridoio X), cioè la numero 6. Alzate ora lo schermo di piombo che impedisce il propagarsi delle radiazioni. Visto il risultato? Uscite dalla stanza senza alcun rimpianto per aver stroncato una giovane vita (anche perché non siete protetti dalle radiazioni) e passando per il corridoio X tornate all'ascensore P GRECO. Salite al livello 3. Se avete perso molta energia potete recuperarla con i medicamenti presso l'ascensore. Ripercorrete il corridoio M e dirigetevi all'ascensore DELTA che vi riporterà al livello 4. Usate la radio nella stanza 19 per chiedere aiuto (HELP) dato che l'esplosione che dovreste aver avuto in precedenza era quella della vostra astronave EXIS (l'ha fatta saltare quel pazzo del Dott. ANNAR). Ritornate con l'ascensore DELTA al livello 3, andate a destra e scendete con uno degli ascensori GAMMA al livello 2. Passate per il corridoio C e da questo nel corridoio A, andate a sinistra ed entrate nell'ultima porta in basso. Curatevi, se necessario, e prendete l'ascensore BETA che vi porterà al livello 1. Correte a destra senza curarvi dell'energia persa a causa del contatto con i mostri (ne perdereste di più nel cercare di eliminarli), salite velocemente sulla navetta e dopo aver ringraziato il Signore (e noi) per avervi fatto arrivare sani e salvi alla fine del gioco, godetevi il finale mozzafiato che non vi sveliamo per ovvi motivi...

Ulteriori consigli

- Servirsi della pausa è indispensabile per riflettere e consultare la mappa, fatevi largo uso.
- Gli avvenimenti potrebbero avere un ordine cronologico differente da quello descritto nella soluzione, la prima cosa da fare è sempre salvare la ragazza.
- Potete avere informazioni utili dal computer di bordo, specie nella stanza del Dott. ANNAR (la numero 16).
- Non è possibile entrare nella stanza delle camere criogene prima che il Dott. ANNAR abbia disattivato i dispositivi di sicurezza, per cui è inutile provarci.
- Nel corso del salvataggio della ragazza è meglio usare il laser al plasma. Attenzione però a non sbagliare mira perché potreste ucciderla.
- Gli ascensori sono un luogo sicuro.
- E' meglio chiudere le porte per ritardare l'arrivo dei mostri.
- Portate con voi sempre due fucili.
- Entrate nella stanza 4 vuol dire suicidarsi poiché è piena di mostri.

La mia impressione: un gioco molto più che una risposta agli enigmi (come LOG & TAP).

• Contatate la base prima di abbandonare il PROMETHEUS, altrimenti vi perderete nello spazio. E adesso tocca a voi, liberate quella povera ragazza e portate sana e salva a casa la pella!

MANY THANKS TO:

The Stalker alias Alessandro Pinna

- Sassari

Andrea Pini - Scandicci (FI)

Roberto Cuccia - Palermo



TIPS

LEVEL 4



LEVEL 2

PROJECT FIRESTART



NECESSARIA
ID CARD

CORRIDOR J

(Gamma)

CORRIDOR G

LEVEL 1

α (Alfa)

START

β (Beta)

+ Medicamenti

1 Armeria

2 Porta Laser

3 Valvola dell'Ossigeno

4 Stanza infestata

5 Capsule di Salvataggio

6 Schermo Anti-Radiazioni

7 Stanza dell'Energia Principale

8 Laser al Plasma

9 VCR

10 Laser - ID Card

11 ID Card - Giornale di Borde Scientifica

12 Laboratorio Medica

13 Laser

14 Biblioteca

15 Sala Videogiochi

16 Stanza del Dott. Arno

17 Stanza dell'Idiogramma

18 Stanza Criogenica

19 Radio

20 Comandi Espulsione Capsule

TERRARIUM

(Pi Greco)

CORRIDOR M

LEVEL 3

MAP COMPILED BY THE
STALKER

... and re-drawn by BOB using Adobe

"GLI INTOCCABILI"

THE UNTOUCHABLES™



Vivi la
leggenda
americana sul
tuo computer.
Lavoro la stupenda
versione tie-in de "Gli
Intoccabili". Il successo
cinematografico che si
è aggiudicato un premio Oscar,
arrivato a Novembre per:
L64, Amstrad, Spectrum
(L. 15000/18000),
Amiga e At-ST
(L. 29000/39000).

TM and Copyright © 1985 Paramount Pictures.
All rights reserved.

ocean

LEADER
COMPUTER GAMES



SKATE OF THE ART

Un pazzo gioco per i fans di skateboard.
Uscita per Amiga dalla metà di ottobre.
Non lasciatevelo sfuggire!



THE CHAMP

Riconosciuto dal World Boxing Council, The Champ è semplicemente la più realistica simulazione di box mai realizzata per computer.

- con il tema musicale originale del film Rocky -
- più di 1300 schermate di animazione -
- si può giocare con 1 o 2 giocatori -
- un libretto con le regole e la storia della box -
- portachiavi con guantoni da box -

... e molto di più! E' sorprendente il grande entusiasmo di tutti: in Francia: Grandissimo successo, in Germania: Medaglia d'Oro Smash ... Insomma una grande simulazione.

Ora disponibile per AMIGA, ATARI ST, COMMODORE 64, AMSTRAD e SPECTRUM

Importato e distribuito
in esclusiva per l'Italia
da: **SOFTEL**
Via E. dal Pozzo, 7
00146 ROMA
Tel. 06/5584334

Linel

LINEL Products MERIMPEX Ltd

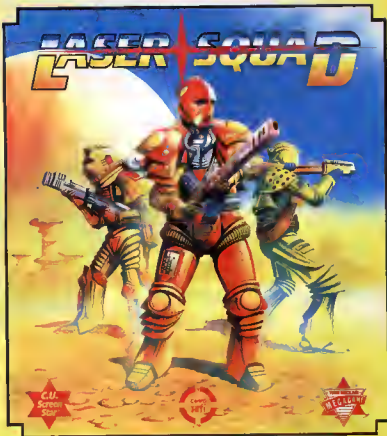
Am Schrägen Weg 2, 9490 Vaduz
Principality of Liechtenstein
Tel: 01041 75 283 68
Fax: 01041 75 206 56

Zzap! HIT PARADE

Casella Postale 853
20101 MILANO

NOME.....
 INDIRIZZO.....
 QUESTA E' LA MIA CLASSIFICA:
 01..... 02.....
 03..... 04.....
 05..... 06.....
 07..... 08.....
 09..... 10.....
 11..... 12.....
 13..... 14.....
 15..... 16.....
 17..... 18.....
 19..... 20.....

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 01 Project Firestart (Electronic Art) | 10 F1 Manager (Simulmondo) |
| 02 Emlyn Hughes Int. Soccer
(Audio Genic) | 11 Citadel (Electric Dreams) |
| 03 The new Zealand Story (Ocean) | 12 Rick Dangerous (Firebird) |
| 04 Batman the Movie (Ocean) | 13 First Strike (Elite) |
| 05 Altered Beast (Activision) | 14 Licence to kill (Domark) |
| 06 Microprose Soccer (Microprose) | 15 Forgotten Worlds (US Gold) |
| 07 Indy and the Last Crusade
(US gold) | 16 Shinobi (Virgin) |
| 08 The Last Ninja II (System 3) | 17 Passing Shot (Image Works) |
| 09 Curse of the azure Bonds (SSI) | 18 Gemini Wing (Virgin) |
| | 19 Oil Imperium (Reline) |
| | 20 Vigilante (US Gold) |



CONTIENE
POSTER



"Laser squad è uno dei migliori giochi mai apparsi"
COMMODORE USER

"Stupenda grafica, suono, giocabilità: ad un giocatore è grandioso, ma a due è insuperabile"
COMPUTER+VIDEO GAMES



UN MIX DI STRATEGIA
ED AZIONE CHE VI
ENTUSIASMA' FINO
ALL'ULTIMO MOMENTO!!

ReFLEX FA CENTRO CON UN'ALTRA FAVOLOSA CONVERSIONE IN ITALIANO!

Disponibile per: AMIGA L.39000 - C64 cass. L.25000 - C64 disco L.25000 - MSX cass. L.25000

REGALATI LA PROFESSIONALITÀ! REGALATI UN JOYSTICK ALBERICI

ALBATROS IL JOYSTICK PROFESSIONALE



- 2 Fine-Buttons
- Costruito con viterie stabilizzanti
- Contatti con micro switches

Compatibile con:
Commodore C64/VC 20, C128
Atari - Computer, Atari 2600 e molti altri

Diciatta modelli
costruiti con speciale
materiale
antirattura
ed antigraffia,
collaudati
singolarmente
e garantiti
per due anni.

ALBATROS BALL



MICRO SWITCHES

KOALA VII



MICRO SWITCHES

Esclusiva impiego
di micro switches
professionali.

Manopale rinforzate
con un'anima
in acciaio
da 10 a 22 mm

COBRA



- 2 FINE-BUTTONS
- CDS TRATTO CON VITROSE STABILIZZANTI
- USC. INCASTRONE LUMINOSO / TITO RAPIDO
- CONTATTI CON MICRO SWITCHES
- GARANZIA DI DUE ANNI

Compatibile con Commodore
C 64/VC 20, Atari-Computer
Atari 2600 e molti altri

IL JOYSTICK PROFESSIONALE

ALBERICI snc - Via Miglioli 11/13 - Castel S. Pietro Terme (BO) - Tel. (041) 7845854 - Fax (041) 7855545

DISTRIBUTORI ESCLUSIVI

TOSCANA - LIGURIA - PIEMONTE

LOGICA FURNITURE

C.so dei Tintori, 11 - 50122 FIRENZE
Tel. (055) 245789 - Fax (055) 241981

LAZIO - SICILIA

FARES srl

Via Sisto IV, 133/135 - 00167 ROMA
Tel. (06) 6274278 - Fax (06) 6289627

LOMBARDIA

GAROINI ROBERTO

Via Pirandello, 5 - 25064 GUSSAGO (BS)
Tel. (030) 2772896 - Fax (030) 2770903

CAMPANIA

SPY CASH & CARRY sas

C.so Garibaldi, 254 - 81055 NAPOLI
Tel. (081) 5785623 - Fax (081) 5785167

VENETO - FRIULI - VENEZIA GIULIA

GUERRA EGIOLO & C. sas

Via Bissuola, 20/A - 30173 MESTRE (VE)
Tel. (041) 961315/974873 - Fax (041) 975735

EMILIA ROMAGNA - MARCHE

BROKERS snc

Via S. Tommaso del Mercato, 1 - 40121 BOLOGNA
Tel. (051) 560865

LOGICA forniture presenta:

tre nuovi videogiochi per Amiga ed Atari ST



FAST LANE

Uno serie di fantastiche gare con giri di qualificazione, soste ai box e scelte tecniche per poter diventare il RE nel campionato SPORT-PROTOTIPI.



PALADIN

Tro aridi deserti, fiumi in piena e profonde caverne, guida il tuo paladino ad affrontare un mondo pieno di folletti, di maghi e dei loro incontestabili.



BREACH

In un gioco di tattica e strategia, con suoni digitalizzati e animazioni, prepara il tuo copopattuglia e i suoi marines per la battaglia.

RIVENDITORI SOFT CENTER

ABRUZZO:
 CHIETI SCALO (CH) - HAROSOFI PRODUCTS Via Pescara 2
 PESCARA - COSMOS 3000 Via Mazzini 36

CALABRIA:
 CASTROLIBERO (CS) - G.P.A. Via Napoli 8
 REGGIO CALABRIA - COGLIANDRO ANMAP.zza Castelfi

CAMPANIA:
 CASERTA - ENTRY POINT Via Colombo
 NAPOLI - ODORINO Via Larga Laia 22 A/B

EMILIA ROMAGNA:
 BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERILINO Via Muni 75/A
 BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
 MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portal
 MODENA - ORSA MAGGIORE P.zza Matteotti 20
 PARMA - A.T.E. Borgo Parante 14 A/B
 PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lopedo 8
 REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
 REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia 5, Stefano 9/C
 S. LAZZARO DI SAVENA (BO) - ARCHIMEDE SISTEMI Via Emilia 124
 SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31

FRILUI:
 TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
 UDINE - MOFERT Viale Unità 41

LAZIO:
 LATINA (RM) - KEY BIT ELETTRONICA Via Caidini 8/10
 ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
 ROMA - COMPUTER SHOP DI RITI Via Delle Palme 56/8
 ROMA - COMPUTER SHOP DI VERUBBI Via Casal dei Patzi 113
 ROMA - OSCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
 ROMA - ELETTRONICA KAPPA Via Orla Provinciale 19
 ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
 ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 45
 ROMA - S.I.S.C.O.M. 1° Sottopassaggio Stazione Termini
 ROMA - TUTTO OSCO Via Baldo Degli Ubaldi 45
 TIVOLI (RM) - A.Y.C. SERVICE SHOP Via Empolitana 134
 VITERBO - CARTOLERIA BUFFETTI Via Marconi 65

LIGURIA:
 GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
 RAPALLO (GE) - FILI PAGLIAI LUNGA Via Mazzini 4/E/19
 SESTRI PONENTE (GE) - CEIN Via Merano 3/R

LOMBARDIA:
 ABBiateGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
 BRESCIA - LILLO Via E. Salgari 45/47
 BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zaverdoli 3/7
 BERGAMO - SANDIT Via S. Francesco D'Assisi 5
 BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Brosetta 1
 BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
 CAVARIA (VA) - RADIO TV CURNONI Via Ronchetti 67
 CINISELLO BALSAO (MI) - G.B.C. ITALIANA Via Matteotti 66
 COMO - IL COMPUTER Via Indipendenza 68
 COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Cao Plinio 11
 CORBETTA (MI) - PENATI Via Simone De Corbetta 49
 CREMONA - REPORTER C.so Gambola 25
 GADESCO Pieve OELMONA (CR) - MONDO COMPUTER Via Beringuer

GALLARATE (VA) - PUNTO UFFICIO Via Sanzio 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 3
LECCO (CO) - LECCOLIBRI Via Carroli 48
MILANO - E.D.S. Porta Ticinese 4
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Cantoni 7
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 21
MILANO - GRAZZINI Via Mauro Macchi 26
MILANO - GRAZZINI Via Pioggione 4
MILANO - GRAZZINI Via Romero 9
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGOCO Via S. Prospero 1 (Corduoso)

MARCHE:
 PASSO DI TREIA (MC) - VISSANI APPREDATUTTO Via S. M. Vecchio 7/B

PIEMONTE:
 ALESSANDRIA - SERVIZI INFORMATICI Via Alessandro III 47
 BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertoldano 8
 CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
 TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
 TORINO - COMPUTINO NEWS Via Marco Polo 40/E
 TORINO - MATRIX Via Massena 36/H
 TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56/bis
 TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 38/E
 TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381
 TORINO - TV MIRAFIORI Via C. Alberto 31
 TORTONA (AL) - S.G.E. ELETTRONICA Via Bandello 19

PUGLIA:
 BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26

SICILIA:
 CATANIA - FOTOTITICA RANOAZZO Largo Dei Vespi 21
 MESSINA - FOTOTITICA RANOAZZO Via Gioiellina 32
 PALERMO - FOTOTITICA RANOAZZO Via G.B. Lulli 18
 PALERMO - FOTOTITICA RANOAZZO Via Ruggero Settimo 55

TOSCANA:
 AREZZO - DELTA SYSTEM Via Pave 13
 PISA - TONY H-FI Via G. Carducci 2 Ang. Nochio
 PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale

TRENTINO ALTO ADIGE:
 BOLZANO - ELECTRONIA ARPE Via Portici 1
 ROZZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
 MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313

UMBRIA:
 CITTÀ DI CASTELLO (PG) - WARE S.S. Tiberina 3/bis
 FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 19/A
 TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76
 TERNI - G.B.C. DI RAMOZZI Via P.ta S. Angelo 25/A

VENEZIA:
 MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
 MONSELICE (PD) - GIANFRANCO MARCATO Via Pioggione 32
 PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Madonna della Salute
 TREVISO - GIANFRANCO MARCATO Via G. Da Codera 11
 VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/B

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

ORIGINALE E'

in

*joystick
a micro switch
con il nuovo sistema
"3 level power control"*



CRUISER-nero
L. 35.000 IVA incl.

CRUISER-A.F
L. 45.000 IVA incl.

CRUISER-Multi-Colour
L. 35.000 IVA incl.

POWER Play

CRYSTAL micro

switch joystick



CRYSTAL Red
L. 00. IVA incl.

CRYSTAL Clear
L. 59.000 IVA incl.

IN VENDITA SOLO PRESSO I NEGOZI

SOFT
center

il SOFTWARE ORIGINALE distribuito



Disponibile per:
AMIGA·PC Ms/Dos·
COMMODORE C64' disco e cassetta.

CTO. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418 - telex 520659 CTO BO I

in esclusiva da C.T.O. 



THE CYCLES International Grand Prix Racing ACCOLADE

Disponibile per:
AMIGA PC Ms/Dos
COMMODORE C64 disco e cassetta.

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.z.) - telefax 051/753418 - telex 520659 CTO BO I



PROLOGO

Natale! Non esiste periodo dell'anno migliore di questo! Perché c'è la neve o perché tutti siamo (in teoria) più buoni?

Macché, questi sono solo optional, neppure indispensabili! Il bello del Natale è trovare gli scaffali pieni di videogames luccescenti, riunirsi per fare tornei calcistici simulati nelle fredde giornate di Dicembre o naturalmente beccarsi un mega numero di ZZAP! Ironia o no, a me il Natale piace. Evitiamo considerazioni superflue e passiamo a un breve esame della Posta che state leggendo. In tema con il periodo ho evitato la pubblicazione di lettere piene di polemica noiosa o insulti riciclati e dopo un'attenta selezione ne è venuta fuori una Posta on po' fuori dal normale, leggere per credere. Per una volta si può anche fare. Jingle Bells a tutti o buona lettura.

LTZCK ovvero CDME SCRIVERE UNA LETTERA A ZZAP! E VIVERE FELICI

Ciò che segue è il frutto di un DURO lavoro di analisi di quel fantastico mezzo "software" ora finalmente a nostra disposizione per scrivere... LETTERE! Anellizzando il LTZCK (Letters to ZZAP! Construction Kit, vedere ZZAP! No.36) si scopre che sono possibili ben 50 diverse realizzazioni con questo FA-VOLOSO kit amanuense. La realizzazione più corta possibile è di 5 segmenti (o se non sono 2: 1-2-5-9-12 e 1-3-5-9-12); la realizzazione più lunga è di 9 segmenti (due anche queste), la lunghezza media (ottenuta con la supercatolofica del

DASH) è di 6,92. Quello che segue è uno dei due soggetti ottenibili più lunghi e, penso, dotati di maggiore longevità, grazie soprattutto alla varietà di cui sono provvisti. E' stato preferita la versione firmata perché senz'altro di maggior classe rispetto a quella anonima. Per chi volesse seguire facilmente la realizzazione, dico che è stato seguito il seguente percorso: 1-2-4-6-8-9-11-15. Faccio i miei complimenti al costruttore dell'LTZCK per il segmento no. 10 perché, anche se non conosco il latino, (studio informatico, non faccio il Liceo!), quello che ho compreso mi ha divertito.

LETTERA:

Caro ZZAP!

Mi fate schifo! Non sapete scrivere e recensite soltanto giochi vecchi e sorpassati. La vostra rivista costa troppo e la copertina è indecente con colori stupidi e male assortiti. Con la pagina della vostra rivista mi pulisco il bicip, vomito sempre quando mi avvicino all'edicola al solo pensiero di vedere ZZAP! Siete dei contadini cafoni zappalatra, andate tutti e bilipi! Ma perché vi ostinate e non recensite giochi per il 64? Lo so, può essere un po' sorpassato, ma siete razzisti e voler sempre privilegiare il VIC 20! Baste con le pagine piene di programmi in C per il VIC 20! Certo che non c'è più civiltà in questa società: la gente esce di casa e non ti saluta più, tutti musi lunghi. Ci vorrebbe una campagna di civiltizzazione post-bellum con risvolti filo-nazional-psicologici derivati in rapporto all'importanza che hanno i videogiochi rumeni nell'adolescenza dei giovani d'oggi e nello sviluppo puberale delle formiche rosse delle cascate del Niagara durante le notti di nubifragio. Lo sapevate che i programmi originali non sanno più di niente? Quelli pirata invece hanno un certo non so che, un feeling speciale che induce il pazzo utente di computer a compiere l'atto criminale. Me quanto rimpiango i bei tempi, quando si andava al bar insieme e con mano tremante inseriamo i nostri risparmi in Pac-Man. Il personag-

gio giallo si muoveva in un valzer argentino con gli amici fantasmi... Dovete assolutamente pubblicare questa lettera perché io sono il nipote del cugino dello zio del cognato del sottosegretario del vicesindaco di Pinerolo Calabro. Se non la pubblicate scatterò una laida tremenda. Firms

ROBERTO CAMISONE THE BOSS PS

Paola, Claudia, Sibilla, Glusy, Alessandra, Consuelo, Susy, Miriam, Nicole, Sabina, Claudia (un'altra), Christina, Melke e tutte le altre vi AMO TUTTE!!

Scegli la risposta che preferisci, Roberto:

- 1- La tua "lettera" è un tipico sotto-prodotto di questi anni ottanta decadenti e privi di ideali. Fai qualcosa o sei finito!
- 2- Ecco un esempio di quello che si può fare con un programma e una buona volontà. Bravo Roberto, sei tutti noi, e parte lui, quell'altro e un po' di altra gente.
- 3- Non ho parole, non ho l'età.

MAL DI TEST

Cara redazione di ZZAP!

Chi Vi scrive è un entusiasta lettore a cui non potete rifiutare la pubblicazione delle proprie missive. Perché??? Beh, ho 5 ottimi motivi:

- 1) Ho scritto questa lettera per complimentarmi con Voi dell'eccellente lavoro svolto con il numero 38 di ZZAP!, in cui ho ritrovato con immenso piacere una copertina stupenda, delle interviste magnifiche, una succosa anteprima e soprattutto Lui, il grande, l'onnipotente Bob Stevenson, un programmatore capace di trasformare il vostro grandioso 64 in un computer a 32 bit! Guai e Voi se non date al bellissimo MYTH un bel voto (non preoccuparti, Ric, NDR).
- 2) Comprò ogni mese sia ZZAP! sia TGM (9 mila lire).
- 3) Vi ho scritto questa lettera a macchina.

4) Questa lettera contiene finalmente un'idea totalmente originale, un'idea che suggerirà la Vostra cultura in fatto di videogiochi (non vorrei che adagiandovi sugli allori Vi foste arrugginiti), un'idea che si chiama: TEST o QUIZ (comunque si chiamerà nei suoi cari censori). Me bando alla caccia e beccatevi questo!

- a) Quale nome porta il gioco (C64) dedicato a Dante Alighieri? Quale software house l'ha creato? (Punti 3)
- b) Quale software house ha portato per la prima volta sugli schermi del C64 (identica in tutto al coin op) di Mario Bros, prima delle Ocean? (Punti 2)
- c) Nome del primo videogioco (C64) dedicato alla serie televisiva degli AUTOCROBOTS e relativa software house. (Punti 3)
- d) Nominare almeno sei capolavori e cui ha contribuito il fantastico Bob Stevenson (Punti 3, più un punto per giochi extra)
- e) Nome della software house che ha creato LAW OF THE BEST. (Punti 1)
- f) Nome della software house che ha convertito per il C64 il mitico SUPER MARIO BROS. (Punti 1)
- g) MINI PUTT è una simulazione di quale sport? Di quale software house? (Punti 2)
- h) Nome della software house che ha creato TT RACER. (Punti 1)
- i) Nome della software house che ha creato PUB GAMES. (Punti 1)

Se collezionare:

- + 16 siete dei veri ESPERTI.
- 16 punti siete COMPETENTI in materia.
- 15-11 punti siete sufficientemente INFORMATI.
- 10-5 punti siete INADATTI a questo impiego.
- 5 siete totalmente INCOMPETENTI.

Se per me, comunque vada, siete fantastici!

MASONI RICCARDO
LA CALIFORNIA (LI)

PS: vi spedirò il punteggio e relative risposte.

Allora, eh, vediamo. Ecco, io, veramente... Stefanel

Marcol Giorgiolo Antonello Simoni Peolol Accidenti, sono scomparsi tutti! Per regioni di gerarchia non posso fare altro che consegnare il test a BDB, e aspettare che con un reid alla Robocop-ricciulli i reori e li sottoponga alle 'prove del fuoco'. La tua idea, comunque, anche se originale, è un po' carante sul piano utilitaristico, a parte, ovviamente, umiliarsi di tanto in tanto...

E DOPO IL LTZCK, ECCO A VOI LO Z.O.L.C.K.I

Ho notato, sfogliando le pagine di ZZAP! Posta, che le lettere originali sono diventate sempre più rare: fa poco saranno preda di avidi collezionisti di rarità e più avanti diventeranno ardui pregevoli alle aste di Sotheby's, se si continua così (distattista, NDR). Eppure non è così difficile scrivere una lettera originale: ed è proprio per questo, signore e signori, che ho creato (tullino le trombe e squillino i tamburi) LO ZZAP! ORIGINAL LETTERS CONSTRUCTION KIT (ZOLCK), riprendendo un'idea di Enrico Papalini che sul numero 36 aveva proposto il LTZCK. Volevo far notare la mancanza di fantasia da parte di chi scrive, evidenziando il fatto che è quasi venuto a crearsi uno standard, non ha però fornito un modo per riuscire a scrivere, finalmente, qualcosa di valido e originale. Ecco perché sono intervenuto io. ZOLCK è diviso in due parti: nella prima sono elencati gli argomenti da evitare assolutamente affinché la vostra lettera non cada nel banale; nella seconda invece ci sono delle proposte di discussione e originali da trattare nella vostra missiva.

PARTE PRIMA

- 1) Evitate nel modo più assoluto di nominare il Filosofo: è un tema abusatissimo.
- 2) Evitate di parlare di polemica ed antipolemica: se proprio non potete farne a meno, dite almeno cosa si dovrebbe polemizzare, visto che fi-

nora nessuno ci ha pensato.

- 3) Non vi passi neppure per l'anticamera del cervello di parlare di prateria: la vostra lettera rischierebbe l'incenerimento. (No, rischierebbe la giusta condanna da parte di Steve, NDR)

- 4) Evitate la demenzialità, gli insulti e le volgarità: la vostra lettera, oltre che banale, sarebbe anche di cattivo gusto.

- 5) Incenerimento assicurato se vi lamentate di Zak Mc Kiacken 2.
- 6) Assolutamente nessun PS alla fine della lettera, al massimo uno.

- 7) Evitate le citazioni in latino, ne basterebbe una sola a banalizzare una lettera che nel contesto pareva originale. Se proprio sentite il bisogno fisico di citare, fatele in italiano.

- 8) Non pregiate la redazione di pubblicare le vostre lettere e non minacciate rappresaglie in caso contrario, lo fanno tutti.
- 9) Se avete per la testa di scrivere lamentandovi che ci sono poche recensioni per il vostro computer, sedetevi e aspettate che vi passi.

PARTE SECONDA

- 1) Parlate di videogiochi: è incredibile quanto poche lettere nella Posta di ZZAP! trattino l'argomento principale della rivista.

- 2) Potreste discutere gli editoriali (sarebbe anche ora, BDB scrive cose che andrebbero discusse in modo serio, e non è una "locusta", NDR): nel penultimo numero (37) è lo stesso direttore a chiedere ai lettori di affrontare l'argomento della crescente confusione nel mondo degli otto bit. Ad essere discusso si presta, poi anche l'ed. del numero 34, 27 e più indietro di un anno non vado.

- 3) Si potrebbe scrivere sui vari speciali che ZZAP! e volte (molto spesso) ci regala.

- 4) Ci sono ancora molti argomenti che, oltre ad essere originali, andrebbero bene per fare una "tavola rotonda", usando come tavola proprio la Posta: la violenza nei videogiochi, il proliferare delle console, perché la Activision non azzecca un gioco, e altri.

Concludo dicendo che questi che ho dato sono solo consigli e che non voglio insegnare a nessuno come si scrive una lettera (anche se molta gente avrebbe bisogno di qualche lezione, vero Mark '89) e facendo ta-

ma professione di fede a ZZAP! che rimane sempre e comunque la mia rivista preferita, anche se nel numero di Ottobre ha scritto il titolo di The New Zealand Story (il mio coin op preferito, attualmente) così male che per leggerlo devo usare uno specchio (non è che c'è qualche discendente di Leonardo lì da voi in redazione?).

Soluti da un umile discepolo (nonché s***** possessore) del grande successo commerciale Commodore 128.

GIANLUCA MOLLO

Sono frastornato dal numero sempre crescente di veri e propri manuali epistolari che "insegnano" come scrivere lettere decenti. Andrà a finire che avremo solo manuali e lettere vera e propria nista. Due cose: me com'è possibile che così in tanti non abbiano capito che il titolo di New Zealand Story è rivoltato appositamente? Ma non l'avete mai vista la pubblicità della Ocean cenneta? Mi deludete! E' molto più originale così! Poi, caro Gianluca, è una contraddizione il fatto che tu consigli di evitare assolutamente le parolacce e poi ci spiacchi un bel lo stig... ehm, avete capito, alla fine della lettera: predichi bene, me razzoli male!

GLI ANNALI DI ZZAP! AGAIN di Fabrizio Balda (2° PUNTATA)

Riassunto della prima puntata: il prode Fabrizio invia la storia di ZZAP! dal numero 19 in poi. Analisi Posta, recensioni e rubriche varie. A causa della lunghezza esagerata delle lettere, abbiamo dovuto dividerle in puntate. Le prime si concludeva con il presunto linciaggio di SAN, cioè al numero 27.

E' Ottobre: tempo di vendemmia e dello sfolgorante numero 28. Rignall

lascia ZZAP! che perde molti lettori, era il simbolo della rivista e ci sono stati più suicidi che per la morte di Hirohito (in UK forse, qui ce ne fregiamo, NDR), ma da acquisite molti di più: arriva Kati Hamze la prima recensitrice della storia che rende ZZAP! molto più arrapante. Le foto semi-monocromatiche di Almayte fanno pensare ai cugini poveri dello Specy (w il C64). Del TOP SECRET non funziona un fco secco, ma c'è THE WORD, una nuova rubrica, a consolarci. Nel numero 29, bella copertina: "Madaglia d'oro a Bombuzal, Zak Mc Kiacken (meraviglioso è dir poco), E' NATALE (nuovo esempio di videogame futurista, by ZZAP!Video, Copyright 1988". E poi, dolenti note, la rivista costa 500 lire in più. C'è la prima parte di Maniac Mansion (dov'è il seguito?) mentre vengono sprecate due pagine per l'Aiari XEAL: che p***el Per la Posta, ci sono Bittani e le lettere blasfeme. Sul numero 30 ci ben cinque medaglie d'oro e un gioco caldo, ma la redazione considera solo R-TYPE degno della copertina. Acc... a voi! Manca la Posta! Ve le siete mangiate brutti bafoidi! Nel numero 31, purtroppo, uno dei peggiori nella storia di ZZAP!, proprio niente che si salvi. Tranne le lettere dei primi malati di mente del 1989, Dario Altobelli e Paolo Generali. Ma andiamo avanti che è meglio. Nel numero 32, new wave, new look! La redazione si veste alla paninara e si spalma "studio fino" sui capelli. (Ehm, NDR) Viene aperta nella Posta la rubrica demenzialità. Il pino del mese è il chitarista che cerca di provocare (senza successo) un'assaltazione di massa. Ricominciano i suicidi: la U.S. Gold annuncia che farà MOONWALKER (se è come il film) e il protagonista, stiamo tischil). Un numero davvero tosto. Numero 33, il più odiato dagli italiani: la redazione crea, recensisce ed esalta Zak Mc Kiacken 2. The Mindbenders Are Back, ultimo esempio di "bricolage elettronico". Ma non ci casca quasi nessuno...

Sarà vero? Non direi proprio. Comunque se volete sapere di più non perdetevi

la terza, avvincente, corroborante, estensiva e forse ultima puntata de GLI ANALI DI ZZAPI, AGAIN sul prossimo numero. Ed ora passiamo alla...

POSTA BREVIS

La rubrica del lettore che non deve chiedere, MAI.

Ci ha scritto la mitologica redazione delle fanzine demenziali BOVABYTE "la rivista per chi di computer non capisce niente", questo il sottotitolo non solo ci hanno commosso con una lettera strappalacrime, ma in ESCLUSIVA MONDIALE ci hanno spedito ciò che resta del numero 12 di BOVABYTE. Continuate così, siete sulla strada giusta per il manicomio... ehm, per il successo.

Si prosegue con le osservazioni: autunnali di Marco Castellani: "venero sapremo di più su questa maledetta crisi degli otto bit. Dobbiamo veramente preoccuparci per questa trascuratezza delle software house verso i nostri piccoli home computers?" Ebbene, caro Marco, tranquillizzati. Non c'è nessuna crisi, almeno non ancora. Non vi deve spaventare più di tanto il fatto di vedere schilaze per il vostro otto bit di tanto in tanto. Ci sarebbe da preoccuparsi se non fossero accompagnate da un numero costante di fostale: basti pensare a Power Drift, Batman o Unlouchables solo nell'ultimo numero. Le schilaze ci sono sempre, anche e soprattutto per i sedici bit, avete mai visto Allied Beast, Forgotton Worlds o Strider su Amiga? Lasciamo stare. Ci scrive poi una ragazza "piuttosto in forma", così si definisce Lorenza Serra di Bologna: "vi scrivo per smentire certe voci secondo le quali i ragazzi che frequentano le sale giochi sono gente messa male. Vi dico ciò per esperienza personale, avendo rapporti per così dire amichevoli con molti di loro. Saluto tutti e Steve in modo particolare, che, a giudicare dalla caricatura, deve essere molto carino". Va buono. Comunque, a proposito dei ragazzi simpatici che incontrati in sala giochi, a parte i famigerati gufi, prova ad

andare in qualche sala giochi di Milano, magari in pieno centro, da sola, verso sera. Se l'omi viva l'ammalo sapere, e ti dico questo per esperienza personale, visto con certi tipi messi male ho avuto anche e che fare. Fortunatamente non sono tutti così, i "mossi male" come li definisci tu, non vanno in sala giochi per giocare. Spensano in un futuro migliore. Ci hanno scritto poi Luca Romagnolo e Olivieri Enrico, da Torino, che si fanno chiamare i Blues Brothers. La lettera è scritta sulla carta del pane. Che fantasia. Pubblichiamo uno dei loro pensieri: "per quanto riguarda il problema della Posta, ormai critiche certe lettere non serve più, tanto ormai la demenzialità è cosa di tutti i giorni. Su questo problema, il nostro parere è quello che la miglior politica è quella di starsene in silenzio. Solo così si possono evitare fastidiose polemiche. Ma attenzione! Un ramo maledico (le lettere demenziali) può far morire un albero (la Posta di ZZAPI)". Ok, ci rivolgeremo ad un giardiniere. "Il Figlio segreto di Batman nonché cognome di Indy" ci ha proposto un racconto fantapolitico che ha come protagonista Chris Butler. Troppo fantai e poco politico, sarà per la prossima volta. Francesco Simoncini prosegue il filone delle risposte alla catastrofista Paola che odia i videogames. Niente di nuovo sul fronte occidentale. Salfutiamo il polemico Giuseppe Aresci che afferma di essersi convertito, non si sa bene a che cosa. Ecco ora la poesia funebre di un certo Ged, anticipo che è da studiare a memoria e da parafrasare: "... Un tratto, un momento soltanto ed è finito tutto, tutto... Vorrei morire anch'io come stanno morendo gli otto bit... Sono passati ormai i tempi, i tempi del Vic 20 o quando il C64 era, era... La gente, la persone che hanno vissuto tutto, si loro... il C64, lo Spectrum, l'Amstrad potrebbero vivere per se, se... Cosa penso? Nulla rimane, viene solo dimenticato, ma non muore. Ged? Mamma mia, che malinconici Ehi, siamo a Natale, gentili i videogames sono in festa e voi volete sbattere il vostro otto bit nella tomba quando è ancora arzilla e scattante? Su, brindiamo uniti e che vada al quel paese 'sta fantomatica crisi di cui si sente tanto parlare ma che in concreto non c'è effetto, anzi... Accogliamo poi il

suggerimento di Mustafà alias Lorenzo d'Orti in religioso silenzio: "perché non mettete (magari saltuariamente) una lista dei giochi di voto superiore a 60% o 70% conseguito dai diversi computer? Così i lettori che comprano ZZAPI da poco o quelli che hanno perso qualche numero potranno sapere quanto vale realmente un gioco di cui magari hanno visto solo la pubblicità o la confezione in un negozio di videogames. Concludo dicendo che l'NDR non è assolutamente fuori posto, anzi, vedere a proposito la Posta di Settembre." Idea buona, si potrebbe chiamare (la rubrica, non l'idea) BIBLIOTECA SOFTWARE ovvero TUTTI I GIOCHI CHE NON DOVRETE LASCIARE IN NEGOZIO. Scrivete per dirci la vostra, tenendo conto però che lo spazio nella rivista è poco. Per tutti coloro che si lamentano della copertina del numero 38, cioè il dito medio alzato del poliziotto, dovrete sapere che ZZAPI è da sempre provocazione. Se vi lamentate vuol dire che non avete capito una bega della nostra filosofia. E poi, detto fra noi, si veda bene di peggio, in giro. A buon intenditori... Proseguendo Fabrizio Venturi ci chiede perché non pubblichiamo lettere che chiedono informazioni di tipo tecnico. Primo perché non ce ne arrivano, oppure ci arriva roba del genere "come faccio a caricare i giochi", secondo perché sarebbe noioso e fuori posto descrivere i circuiti integrali dello Speccy, terzo ed ultimo, ma non meno importante, la nostra conoscenza arriva fino ad un certo punto: se così non fosse probabilmente scriveremmo per altre riviste. Naturalmente in redazione ci sono i classici "pozzi di scienza come BDB", che vive in simbiosi con il suo comp, praticamente è lui che insegna al computer. Chiediamo la Posta Brevis con la citazione di DOT alias Marco "mitico" Lanzl: "Dove la violenza è legge, Lui, cioè lui, è giuria, giudice ed esecutore.". Preferisco i savoiardi pucciatelli nel caffè, a questo punto. Rispondo poi alla lettera di Serra Simone che afferma: "Sul numero Inglese di Settembre è incredibilmente tangibile un senso di benessere: il mondo è otto bit rinasci, giochi bellissimi, anteprime, interviste, trucchi a profusione. Insomma: 85 pagine di un giornale!" Rancamente non ho

notato "un tangibile senso di benessere" leggendo ZZAPI64 & AMIGA, probabilmente perché quelli cambiano redattori una volta alla settimana. Poi, fra l'altro, le cose che hai letto le abbiamo anche noi, per di più in italiano, oltre ad un sacco di cose originali, non dimmi che non le hai viste! Sono d'accordissimo invece sulla frase: W Juventus, che compare nella tua missiva.

MEGA COMMENTONE FINALE

Ci siamo ancora tutti? Bene. E' finita un'altra Posta. Fra poco finirà un altro anno. Ne comincerà un altro. E il gioco continua. Finché, prima o poi, qualcuno perde. Tagliamo corto, meglio. Auguro a tutti un buon Natale, senza distinzioni di sorta, ma un augurio del tutto speciale va, senza ombra di dubbio, al mitico Steve. Praticamente è lui che mi ha insegnato tutto, mi ha spiegato dove migliorare e mi ho spornato a continuare anche quando sembravo che la Posta non dovesse uscire (praticamente mai, ma è scenografico). Non è patetico, è sincero. Chiudo così, questo mese ho parlato fin troppo. Grazie per le lettere piene di complimenti, ma anche per quelle piene di polemiche. E' Natale, facciamo sì, almeno per una volta, che lo sia davvero, e non parlo solo per ciò che riguarda ZZAPI!

MBF

HUTORI E EDITORI LEADER

AMBITO:

CRETE SCALO (CH) - HARDWARE PRODUCTS Via Pescara 2
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Biondi 2
LANCIANO (CH) - PUP COMPUTERS Via Maria Isabella 57
PESCARA - BIT COMPUTER POINT Via Torino 45
PESCARA - CHIP COMPUTER Via Milano 77B
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 70
PESCARA - COSMOS 3000 Via Marconi 38
TERAMO - STRANGELE TELEMAC P.zza Martiri 4
TERAMO - MAX CENTER Via Cilea 40/4
VASTO (CH) - STEFANO NICOLA Via S. Caterina Os Silea 38

CALABRIA:

COSTONARO (CS) - G.P.A. Via Napoli 6
CATANZARO - C & G COMPUTER P.zza V. F. Aul 28
CATANZARO - PACINE SAVERIO Via Arii 83
COSSENZA - STRANGELE COMPUTER Via Parola 25
CROTONE (CZ) - F.LLI POLO Via Venezia 1/7
LAMEZIA TERME (CZ) - DITTA FUSTO SALVATORE Cas. Nicotina 30
REGGIO CALABRIA - COGLIANO ARINA P.zza Castello
REGGIO CALABRIA - SYSTEM HOUSE Via Rume

CAMPANIA:

CASERTA - ENTRY POINT Via Colombo
NAPOLI - DOORING Point Via Larga Lata 22 AS
SALERNO - COMPUTER MARKET Cas. Via Emanuele 25

EMILIA ROMAGNA:

BOLOGNA - CARTELOREA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STELLA Via Neri 75/A
BOLOGNA - MICHELE FEDERICO Via Marconi 26/C
CREVALCORE (BO) - S.P.E. INFORMATICA Via di Mezzo Piacenza 383/A
FERRARA - BERNINI POINT Via Carlo Magno 45
FERRARA - SCOT FALCONE Via Marconi 30/A
FORLÌ - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campi di Marte 122
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale P. Luzzi
MODENA - ORSA MAGGIORE P.zza Mazzini 20
PARMA - A.T.E. Royce Parigini 14/A
PARMA - GEMANO ZANCHELLI Via Sall 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via L. Lepido 8
PARMA - C.A.R.E. M. P.zza Orsola 40/A
PACENZA - COMPACT LINE Via Garibaldi 4
PACENZA - DELTA COMPUTER Via della Resistenza 19/G
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 19/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia 5, Stefano 5/C
S. LAZZARO DI SAVENA (BO) - ARCHIMEDE SISTEMI Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31

FRIULI:

CERNUSCO (UD) - VIDEO 3 Via Tassini 18
TREVISO (TV) - JUPITER Via Tassini 18
TORREANO (UD) - IRENO MATTEUSSI Via Cavallotti 22
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Radoi Reil 8
TRIESTE - C.T.I. Via Pascoli 4
UDINE - IMPERT Via Usselli 41

LAZIO:

CAMPANIA (RM) - COMPUTER TIME Via Cor di Leone 11
LATINA (RM) - KEY BIT ELETTRONICA Via Giulio and
ROMA - ARCO GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - CHIPINFORMATICA Via Crogini 27
ROMA - COMPUTER LINE Via M. Colombo 19/21/A
ROMA - COMPUTER SHOP DI RITTI Via Delle Palme 16/B
ROMA - COMPUTER SHOP DI VERONESI Via Casal del Pila 113
ROMA - DISCOTECA FANTINIA Via Fiumino 30/1
ROMA - ELETTRONICA KAPPA Via Milano 195/B
ROMA - GEMAR Via di Porta Cavallotti 65/R
ROMA - IL MICROBOLLE Via Cesale 5/C
ROMA - METRO IMPORT Via Desolato 45
ROMA - MICROPOOL Via dei Lavini 10
ROMA - S.I.S.C.O.M. 1° Sottosegretario Stazione Termini
ROMA - TITO DISCO Via Roma Degli Ubbelli 45
TIVOLI (RM) - A.V.C. SERVICE SHOP Via Marconi 134
VIAREGGIO - CARTELOREA BUFFETTI Via Marconi 85

LIGURIA:

GEPARANA (SP) - COMPUTERMANIA Via Genova 35/35
GENOVA - A.M. COMPUTER P.zza Duomo 2
GENOVA - IMPET Via Lungomare di Pegli 30/3
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 35/7 R
GENOVA - VIDEO PARK Via Carlini 50/R
IMPERIA - INTEL Via Delle Anatre 10
IMPERIA - LIGURIA (SP) - WILD POINT Via Libertà 30
RAPALLO (GE) - F.LLI FAGLIUZZANO Via Mazzini 46/19
SAMPRENO (IM) - CENTRO-HIFI Via Della Repubblica 38
SAMPRENO - S.C.C. COMPUTER Via Pieve 78/R
SESTRI POENENTE (GE) - GEN Via Marconi 34/R
SESTRI POENENTE (GE) - CENTRO ELETRI. Via Chiavignolo 19/C

LOMBARDIA:

AMBATEGGIO (MI) - PENATI Via Tadini 1

BRESCIA:

BRESCIA - LILLO Via E. Segni 45/47
BRESCIA - VIDEATO MARIO Cas. Zanetti 57
BERGAMO - SANOTI Via S. Francesco D'Assisi 5
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Irosua 1
BERGAMO - VIDEO IMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - ILUSTO Via S. Giovanni 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - COMPUTER AMICO Via F. Confalon 1
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER POK Via S. Michele 3
CAVALLA (VA) - RADIO TV CARONI Via Ronchetti 47
CERNUSCO SUL NAVIGLIO (MI) - SUDOM ROOM P.zza F. Gallati 34
CINISELLO BALSAAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA Via Marconi 96
COMO - IL COMPUTER Via Indipendenza 18
COMO - MANTOVANI TRONCHI Via C.so Pavia 11
CORSETTA (MI) - PENATI Via Simone Di Cistera 15
CREMA (CR) - ELCOM Via Ubro Comense 15
CRIMONA - REPORTER C.so Garibaldi 25
CUSANO MARCONI (MI) - GAMMA OFFICE SYSTEM Via Semani 67
DESENZANO DEL GARDA (BS) - MEGACUTE Via Canale 1
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GALLARATE (VA) - PUNTO OFFICIO Via Sando 8
GRATACCIOSO DI PUOSSE (BS) - INFOCAM Via Prentice 3
LECCO (CO) - LEGGOLIBRI Via Cairoli 48
MALNATE (VA) - IL COMPUTER P.zza della Repubblica 1
MANTOVA - TRENTA DUBBIT Via C. Sarnesi 14
MILANO (MI) - L'AMICO DEL COMPUTER Via Lombarda 171/B
MILANO - B.C.S. Via Monforte 11
MILANO - D.E.C. Porta Ticinese 4
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Canale 2
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Pirella 8
MILANO - GRAZZINI Via Monte Moro 26
MILANO - GRAZZINI Via Piaggio 4
MILANO - GRAZZINI Via Ronchi 8
MILANO - MARCUCCI Via C.so Venezia 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Cas. Vittoria Emanuele 22
MILANO - PERICOLO Via S. Prospero 1 (Corridori)
MILANO - SUPERGAMES Via Vittorio 38
MONZA (MI) - BIT Via S. Rocco 1
PAPIA - SERINA COMPUTER Shop Via Galvi 5
RHO (MI) - ESSEGIEMME SISTEMI Via De Amicis 24
SIREGNO (MI) - TECNOCENTRO Via Baracca 2
VARESE - FLOPPY Via Mazzini 2 P.zza del Tribunale
VARESE - SUPERGAMES Via Cavallotti 13

MARCHE:

ANCONA - CEOS Via Canale 15/19 (zona Torrecastelli)
CASTELTERZIO (AN) - COHAL Via Via Portico 20
CANTANOVITA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Liccardi 15
FANO (MC) - SPENDIBENE 15 Via Marconi 81
FES (AN) - COCCA Via G. Mazzoni (zona Acquedotti)
MACERATA - GERVELLA PIERINO Via Spazio 128
PASSO DI TRONCA (MC) - VISSANI ARREDATOITO Via S. Michele 78/B

PIEMONTE:

ALBA (CN) - PUNTO SITI Cas. Langhe 25/C
ALESSANDRIA - SERVIZI INFORMATICI Via Alessandro 11 47
ARONA (NO) - JO COMPUTER C.so Cavour 40/58
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 20
BIELLA (VC) - BIGEST Via Garibaldi 8
BIELLA (VC) - TEORIMA Via Locana 8
BRA (CN) - ROMA DISTRIBUZIONE Via Principi 4
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Mantova 7
CHIE (TO) - BIT INFORMATICA Via Vittorio Emanuele 154
CHIERI (TO) - PAUL & CINCO VIDEOGAMES Via Emanuele 52
COSSATO (NO) - FOTOSTUDIO TREVISAN Via Marini 132
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARESE (VC) - WILLIAMS Via Garibaldi 17
NOVARA - LIBRERIA LA TALPA Via Solferini 43
NOVARA - PROGRAMMA 3 Sport Via Sarmato 43
NOVI LIGURE (AL) - FOTO SPORT Via Garibaldi 47
NOVARA - CARICCHI Via Potenza 8
NOVARA - PLAY GAME SHOP Via C. Alfieri 35
TORINO - PLAY MARGHERITA Via C.so S. Francesco 381
TORINO - TV MARGHERITA Via C.so S. Francesco 381
TORINO - TV MARGHERITA Via C. Alfieri 35
TORONA (AL) - S.G.E. ELETTRONICA Via Sando 8
TRINO (VC) - STUDIO FOTOGRAFICO MARISIO P.zza Martiri Libertà 7
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scallone 5

PUGLIA:

BARI - ARTEL Via Fanti 206/208
BARI - COMPUTER ARTS Viale Nazario 12/B
BARI - COMPUTER SERVICE Via Sarmato 31

BARI:

BARILEMMA (FG) - COMPUTER CENTER Via Italia 27/19
BELLUNO (UD) - MELCHIONI ELETTROL Via C. Cesare 11
FOGGIA - S.M.I. Via Bari 12
TARIATO - TEA DI PIGNATELLA Via Ragno Enea 101

BASILICATA:

CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Dittorio 12
SASSARI - SAUARDI CARTELOREA Via Italia 19

SICILIA:

CATANIA - A ZETA Via Centro 140
CATANIA - C.D.M.R. Via Annunziata 4
CATANIA - FOTOTECNA RANDAZZO Largo del Vespi 21
CATANIA - PRISMA COMPUTER Via Canale 120
MESSINA - FOTOTECNA RANDAZZO Via Obelisco 32
MESSINA - IL TEMPO REALE Via 06 Vespi 71
PALERMO - FOTOTECNA RANDAZZO Via G.B. Lelli 11
PALERMO - FOTOTECNA RANDAZZO Via Paganini Sestiere 55
PALERMO - HOME COMPUTER Viale delle Alpi 50/F
PALERMO - L. NANO VERDE Via F. Sordani 85
PALERMO - M.P.F. Via Sordani 85
SIRACUSA - COMPUTER SHOP CENTER Via Sordani 15

TOSCANA:

AREZZO - DELTA SYSTEM Via Pieve 13
CARRARESE (LU) - INCA Via Prentice 24/B
EMPOLI (FI) - WARGAMES Via R. Sanzio 125/A
FIRENZE - ATEMA Via Benedetto Marzotto 181/B
FIRENZE - ELETTRONICA CENTISTELLE Via Centistelle 54/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Rinnio 1 D/1
FIRENZE - NUP COMPUTER Via degli Anelli 15/A
FIRENZE - PUNTO SOFT Via Viali 12/12/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSSANA Via Sordani 38
GROSSETO - COMPUTER SERVICE Via Prentice 2
LIVORNO DI CANONNI (LI) - IL COMPUTER Viale Colombo 21/B
LIVORNO - E.T.A. BETA Via S. Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Canale 11
LUCCA - CIPIA ANTONIO Via V. Veneto 26
PISA - TONY MI FI Via D. Carducci 2 Ang. Nicchio
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I.C.S. P.zza della Libertà 12/E
SERA - EURO RENATO F. Giamelli 38
SERA - VIDEO MOVIE Via Garibaldi 17

TRENTO:

BOZZANO - ELETTRONICA ARPE Via Pirelli 1
BOZZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
BOZZANO - MATTEUCCI PRESTIGE Via Museo 54
MERANO (TN) - KONTSEIDER SIOCK Luchini 315
ROVERETO (TN) - LA DISCOTECA SAVOIA Via Torricelli 48
TRENTO - CRONIST Via G. Galilei 25

UMBRIA:

CITTA DI CASTELLO (PG) - WARE S.S. Thorina 35/B
FOLIGNO (PG) - E.T.A. BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Erosiano 10
PERUGIA - SYSTEM SYSTEM Via R. d'Andrèotti 49/51
TERRI - BIGIO FRANCO Cas. Pavia 7
TERRI - BIGIO DI RAMAZZO Via S. Rocco 25/A

VALLE D'AOSTA:

QUART (AO) - INFORMATIQUE Av. Du Canal Des Contines 14/B

VENETO:

ALICE CECATO (VI) - GUERRA COMPUTERS Via Industria
CITTADIELLA (PD) - F.LLI ZUROLI Via Garibaldi 8
FELTRE (BL) - GUERRA COMPUTERS V. Mazzini 130
LEGNANO (VI) - FERRARINI Via De Masetti 10
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 20
MESTRE (VE) - GUERRA EGGO Via Venezia 20/A
MONTebelluna (TV) - GUERRA COMPUTERS Via Fontana 38
CORDERO (TV) - GERI MASSIMO Cas. Umberto 1
FADOVA - COMPUTER VIA Carlo Lanza 2
FADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
FADOVA - FURNACIO Via S. Agostino 11
FADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Marconi della Salute
FADOVA - SARITO COMPUTER Via Amleto 18
PIAVE DI SACCOPO-VITALIANO ALESSANDRO E FRISON Via Roma 42
S. DONA DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via Veneto 38
S. DONA DI PIAVE (VE) - RESEL Via F. Cotto 10
TREVISO - OMBRO CLAUDIO Via Veneta 4
TREVISO - GUERRA EGGO Via Canale 5/A
TREVISO - ROBERT VIGORE Via S. Agostino 11
VENEZIA - TECNOGROSSO MICHELETTI Via S. Maria Mar
VENEZIA - TELLERADO FUGA San Marco 347
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Canale 34/B
VIRCONI - TELLERADO Via Vanzo De Giani 6
TREVISO - GIANFRANCO MARCATO Via G. De Gaudenzi 11
VICENZA - ZUCCATO Cas. Palazzo 7/B

ORIGINAL E'

PRESENTANDO CAPCOM™

La Capcom si è affermata come eroe indiscussa nel mercato delle conversioni! Arcade producendo sempre prodotti di altissima qualità. Grazie all'azione furiosa e giocabilità mozzafiato che caratterizzano i suoi giochi, la Capcom soddisfa perfino i più esigenti affezionati di titoli arcade!!

A seguito del fantastico successo ottenuto con "FORGOTTEN WORLDS", "STRIDER" E "GHOULS 'N' GHOSTS" sono destinati ad emulare i superbi risultati del loro predecessore!!

**No. 1
CHART
SMASH**

FORGOTTEN WORLDS™
DUE EROI DETERMINATI - UNA SITUAZIONE SCOTTANTE - 8 AVVERSARI MEGALITICI... TUTTO CONTRIBUISCE A CREARE UNA FEROCIE SITUAZIONE DI LOTTA.
Disponibile per: C64 C/D, AMSTRAD, SPECTRUM, ATARI ST, AMIGA, PC & COMPATIBILI

STRIDER™
UN UOMO, UNA SPADA, UN MONDO LIBERO!!
Disponibile per: C64 C/D, AMSTRAD, SPECTRUM, ATARI ST, AMIGA, PC & COMPATIBILI

GHOULS 'N' GHOSTS™
FANTASTICO SEGUITO DEL MEGA-SUCCESSO "GHOULS 'N' GOBLINS"
Disponibile per: C64 C/D, AMSTRAD, SPECTRUM, ATARI ST, AMIGA, PC & COMPATIBILI

© 1993 CAPCOM CO. LTD. Manufactured under license from CAPCOM CO., LTD., JAPAN. FORGOTTEN WORLDS™, STRIDER™, GHOULS 'N' GHOSTS™ and Capcom™ are trademarks of Capcom Co., Ltd.

GIGANTI NEI GIOCHI D'AZIONE PER HOME COMPUTER

SCREEN SHOTS FROM VARIOUS SYSTEMS

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 925 3388



Consolidando gli standards del passato, creando gli standards del futuro!

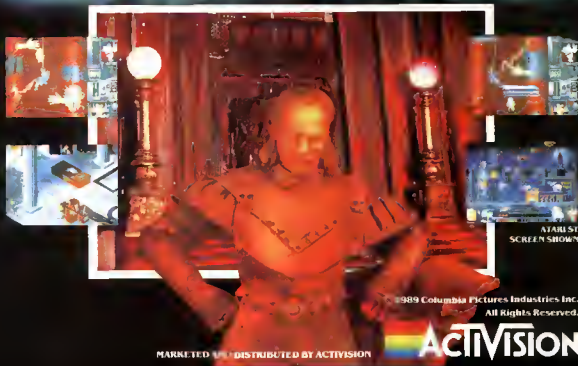
LEADER

VIA MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/21 22 55 (12 linee) - Telefax 21 24 33

SONO TORNATI!!

BELLO COME UN QUADRO, CATTIVO COME IL DIAVOLO.
VIGO

GH¹STBUSTERS™ II



Stanno accadendo cose strane...

La fanghiglia è in aumento. Il Titante è arrivato. E, dopo 300 anni, Vigo il Carpathiano ne ha in serbo delle belle.

Chi chiamerai?

Rimetti in piedi la tua organizzazione acchiappafantasmi. Affronta le strade sulla tua Ectomobile. Vai nelle profondità della terra a scoprire un fiume di poltiglia ed escine vittorioso con la Statua della Libertà. Il tutto per far trionfare il bene sul male e annientare il malvagio Vigo al Museo delle Arti.

Sfide di azione, avventura, strategia e gran divertimento.

GH¹STBUSTERS II

Disponibile per: C64 Cass/Disco, Amstr. Cass/Disco, Spect., Amiga, ST, IBM.

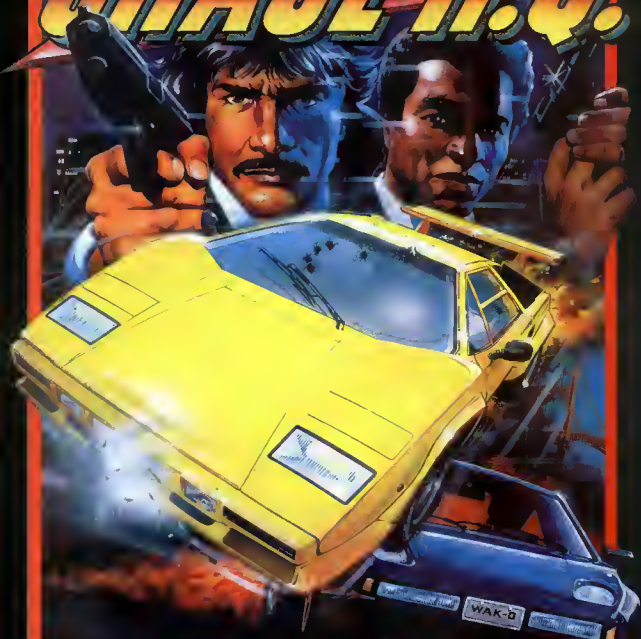
TUTTI I DIRITTI RISERVATI
DISTRIBUITO IN ITALIA DA

LEADER

LEADER SYSTEMS S.p.A.



PHASE 4.0



C64 cass/disk :
Lit. 18000/21000
AMSTRAD cass/disk:
Lit. 18000/29000
SPECTRUM cass: Lit. 18000
ATARI ST disk: Lit. 39000
AMIGA disk: Lit. 29000

ocean[®]

LEADER
L'ESCLUSIVITÀ DEL VIDEO

OPERATION THUNDERBOLT



IL FANTASTICO
seguito di
OPERATION WOLF

Disponibile per:
C64 e/d ATARI ST
AMIGA / AMSTRAD

LEADER
COMPUTER

T/ITO

ocean[®]

TURBO Out Run



U.S. GOLD

SEGA

Disponibile per:

C64 cass. Lit. 15.000 - C64 disco Lit. 15.000 - AMIGA Lit. 25.000
AMSTRAD Lit. 18.000 ATARI ST Lit. 29.000